

ANÁLISIS
LEGO MARVEL LOS VENGADORES
POKÉMON RUMBLE WORLD
FINAL FANTASY EXPLORERS
REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS
Nintendo®
Pokémon Mundo megamisterioso
¡Pokémon, peligros y mazmorras en 3DS!
AVANCES
Yo-Kai Watch
Star Fox Zero
Bravely Second
Mega Man Legacy Collection
PRIMER CONTACTO
¡Llega LEGO Star Wars El Despertar de la Fuerza!
FIEBRE AMiiBO
¡Vive la pasión por las figuras!
Nº 282 / 3,50€ / Canarias 3,65 €
8 424094 810024 00282
POKKÉN TOURNAMENT
¡La lucha Pokémon estalla en Wii U!
¡VUELVE LA LEYENDA DE ZELDA!
Hyrule Warriors Legends para 3DS • The Legend of Zelda Twilight Princess HD para Wii U



12
www.pegi.info
HORAS, HORAS Y HORAS
DE COMBATES ÉPICOS... EN TU BOLSILLO
Nintendo
KT
A LA VENTA
24 MARZO
HYRULE
WARRIORS
LEGENDS
MÁS DE 20 PERSONAJES DEL UNIVERSO THE LEGEND OF ZELDA, INCLUYENDO CINCO NUEVOS PARA LA VERSIÓN DE NINTENDO 3DS: LINKLE, SKULL KID, TETRA, EL REY DAPHNES Y TOON LINK.
EL GRUESO DE LOS CAPÍTULOS ADICIONALES DE PAGO DE WIIU ESTARÁN DISPONIBLES EN LA VERSIÓN DE NINTENDO 3DS DE FORMA GRATUITA.
MY FAIRY PERMITE AL JUGADOR BUSCAR, ENTRENAR VESTIR A UN HADA QUE LE AYUDARÁ EN EL COMBATE USANDO SU MAGIA.
EDICIÓN LIMITADA
EDICIÓN ESTÁNDAR
YA PUEDES RESERVARLO
Y LLEVARTE GRATIS
UN CÓDIGO DE DESCARGA PARA UN
TRAJE EXCLUSIVO CON
PODERES ESPECIALES PARA TU HADA
PROMOCIÓN DISPONIBLE EN: • AMAZON • BLADE CENTER • CADENA FNAC •
• CANAL OCIO • EL CORTE INGLÉS • GAME • MEDIA MARKT • TOYS 'R' US •
• TUTIENDADEVIDEOJUEGOS.COM • VIDEO OCA • XTRALIFE.ES •
UNIDADES TOTALES DISPONIBLES: 6.545. CONSULTA PREVIAMENTE EXISTENCIAS DISPONIBLES EN TU PUNTO DE VENTA HABITUAL PARTICIPANTE.
/LegendofZeldaES • @NintendoES • YouTube /NintendoES • @NintendoES
NINTENDO 2DS. NINTENDO 3DS XL new NINTENDO 3DS

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 282



Rubén Guzmán

Bienvenidos

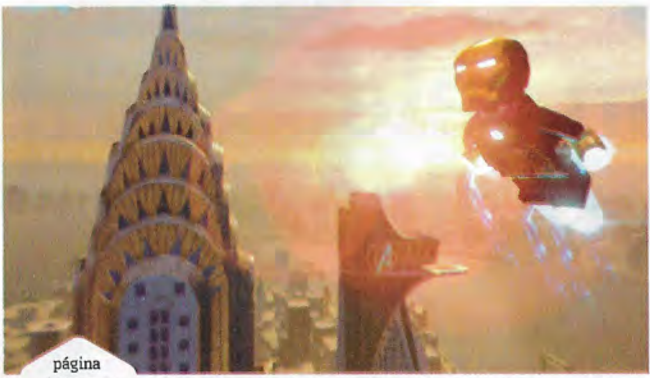
Que Nintendo sea la compañía de videojuegos con una historia más rica y prolífica tiene ventajas como, por ejemplo, que este año tenemos muchos cumpleaños que celebrar: los de Zelda, Metroid, Pokémon... Los festejos por el 20 aniversario de los monstruos de bolsillo ya han comenzado, como podéis leer en nuestras noticias. Y justo ayer, después de volver de la entrega de los Hobby Premios, hablaba con Álvaro Alonso del primer juego de la franquicia, Pokémon Rojo, Azul y Amarillo. Álvaro, que ahora es un prometedor periodista de videojuegos veinteañero, me contaba cómo con 10 años de edad Pokémon era su pasión. Todos los niños en el colegio flipaban e intercambiaban Pokémon para completar su Pokédex, y se aprendían hasta el último truco y "glitch" del juego para hacerse con todos. Fue una muestra de la pasión que Pokémon ha despertado en varias generaciones. Y por eso he pedido a Álvaro que nos lo cuente en un artículo en el próximo número. Muchos os sentiréis identificados, porque Pokémon también es importante para vosotros.



página 20 Reportaje Pokkén Tournament. Así se verá en tu Wii U el primer juego de lucha de Pokémon.



página 38 Reportaje Zelda Twilight Princess HD. La aventura más madura de Link vuelve a la vida en Wii U.



página 42 Análisis. LEGO Marvel Los Vengadores. Más de 150 superhéroes en el juego de LEGO más grande.



El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Empieza el gran año del rol de 3DS con Final Fantasy Explorers.



Gustavo Acero
Ojalá el primer caso de Detective Pikachu sea resolver el Expediente NX.



Luis Galán
Falta poco para revivir la, para mí, mejor aventura de todos los tiempos.



Laura Gómez
Estoy pateando culos con Bayonetta en Smash Bros.



Samuel González
Contando los días para que llegue mi copia de Bravely Second.

Este es el logo que la Pokémon Company ha creado para el aniversario. ¿Reconoces a todos los Pokémon iniciales que aparecen?

Wii U / 3DS

Pokémon celebra su 20 cumpleaños

Juegos, contenidos descargables y cartas para celebrarlo.



Más cartas

Ya está disponible la expansión **XY-TURBOlímite** para la serie XY. Y el 18 de mayo llega la expansión **Generaciones**, creada para celebrar el aniversario.

El **27 de febrero de 1996** llegaron a las tiendas japonesas Pokémon Edición Verde y Edición Roja para Game Boy. Las primeras aventuras Pokémon. Han pasado 20 años y podemos decir que los Pokémon han conquistado el mundo. Así que toca celebrarlo.

Pokélanzamientos

Este 2016 empieza con multitud de juegos Pokémon: ya está a la venta la edición física de **Pokémon Rumble World**, el día 27 de febrero llegan a la Consola Virtual de 3DS las **Ediciones Roja, Azul y Amarilla** del primer Pokémon, **Pokémon Mundo megamisterioso** llega a 3DS el 19 de febrero y Wii U recibirá el 18 de marzo **Pokkén Tournament**. Oh, y no podemos dejar de mencionar **Great Detective Pikachu**, toda una sorpresa: una aventura de investigación que ha salido ya en la eShop japonesa de 3DS. No tiene fecha aún en Occidente, pero su pinta es increíble.

Más cosas: si tienes Pokémon X/Y o Rubí Omega/Zafiro



TEMAS QUE PROPONEMOS ESTE MES



pág 6 **Mario & Sonic**
Los dos héroes y sus amigos competirán este año en los Juegos Olímpicos de Río.



pág 12 **Amor por amiibo**
La sección para los coleccionistas de las figuras interactivas de Nintendo.



pág 16 **Premios 2015**
¿Cuáles han sido los mejores juegos del año para Wii U y 3DS en opinión de los lectores?



El mismo día 27 de febrero, cuando Pokémon Azul, Rojo y Amarillo lleguen a la eShop de 3DS, estarán en las tiendas estas tres ediciones de 2DS.



La carcasa de las consolas es transparente, y cada máquina lleva preinstalada la versión digital de la edición de su color del primer Pokémon.



Todas incluyen quince pegatinas para personalizar la consola y un código de descarga para bajarse un tema del juego para la Home.

POKÉMON TENDRÁ UN AÑO ENORME: ADEMÁS DE TODO LO QUE LEES AQUÍ, ESPERAMOS CON GANAS POKÉMON GO PARA MÓVILES

Alfa, este año te esperan varios **Pokémon singulares** que se distribuirán a través en las tiendas **GAME España**. El primero, Mew, está disponible hasta el 24 de febrero: hay que ir a una tienda GAME y usar la aplicación Visor de Nintendo Zone para conseguir el código de descarga gratuito. Ah, y en el portal **Pokemon20.com/es-es/** recibirás toda la información de todos los festejos Pokémon que se vayan anunciando.





Wii U / 3DS

El mayor duelo del deporte

Este año hay Juegos Olímpicos... ¡y Mario, Sonic y todos sus amigos y rivales los van a revivir en Nintendo 3DS y Wii U!

1 Dos versiones

El juego llegará a **Wii U** y **3DS** este mismo año. Aunque tendrá pruebas en común para ambas consolas, como el fútbol, habrá alguna exclusiva, como por ejemplo el **rugby**, que debuta en la edición de Wii U.

2 Versión portátil

Hay más info de la versión 3DS. Tendrá **14 pruebas**, todas con versión normal y de **fantasía** (que incluirá elementos como power-ups): BMX, gimnasia rítmica, hípica, pruebas de atletismo...

3 Control adaptado

Las dos versiones aprovecharán al máximo las características de 3DS y Wii U, aprovechando **control tradicional o táctil** según la prueba. Y serán compatibles con las figuras amiibo.

4Detalles



El primer Mario & Sonic fue el de los Juegos de Pekín 2008. Salió en 2007 para Wii y en 2008 para DS desarrollado por SEGA, y fue un exitazo de ventas.



La siguiente cita olímpica de nuestros héroes fue Vancouver 2010, donde demostraron su maestría en los deportes de invierno. De hecho, Mario y Sonic ya no han faltado a ningunos Juegos: los de Río serán los quintos.



SEGA y Nintendo ya habían colaborado. Su proyecto más sonado fue el increíble F-Zero GX de GameCube (2003), del estudio seguero Amusement Vision.



Sonic volvió a protagonizar un "crossover" con Nintendo poco después de su primer encuentro olímpico: se unió al elenco de Super Smash Bros. Brawl de Wii (2008).



amiibo la colección definitiva

La colección de figuras amiibo sigue creciendo. Aquí tienes todas las que, de momento, hay programadas para su lanzamiento.



Zelda Twilight Princess

A la venta el 4 de marzo

☐ Lo tengo

Link Lobo



Serie Animal Crossing

A la venta el 18 de marzo



☐ Lo tengo

Fran



☐ Lo tengo

Canela (Ropa de verano)



☐ Lo tengo

Capitán



☐ Lo tengo

Tendo y Nendo

Serie Super Smash Bros.

A la venta el 18 de marzo



☐ Lo tengo

R.O.B. colores Famicom



☐ Lo tengo

Ryu



☐ Lo tengo

Roy

Fe de erratas

En la Galería amiibo que publicamos el mes pasado cometimos un error: incluimos las figuras Mario Edición Oro, Mario Edición Plata y Mega Man Edición Oro, que no tienen confirmado su lanzamiento en España. ¡Lo lamentamos mucho y os pedimos disculpas! Ah, y recordad que Nintendo ha confirmado que habrá figuras de Bayonetta, Corrin y Cloud de la serie Super Smash Bros., pero aún no se sabe fecha ni aspecto.





Conexión con Japón

El nuevo Shin Megami Tensei ya está en Japón, y hace poco se han anunciado nuevos juegos de Dragon Ball y Story of Seasons para 3DS. ¡Todo apunta a que este será un año repleto de juegazos con mucho sabor japonés!



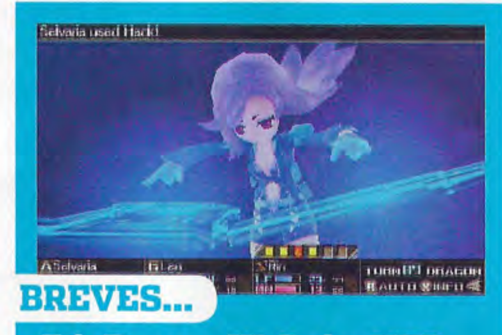
Fusiones infinitas en el próximo Dragon Ball para 3DS

Bandai Namco ha anunciado recientemente un nuevo Dragon Ball para 3DS a través de las páginas de la revista japonesa V Jump. Su título provisional es Dragon Ball Project Fusion, y será un juego de rol en el que podremos realizar fusiones entre un amplísimo número de personajes de todas las épocas de Dragon Ball (se dice que tendrá "posibilidades infinitas" en este aspecto). El juego está siendo desarrollado por el estudio Ganbarion (conocidos por juegos como Pandora's Tower y One Piece: Unlimited World RED).



Habrá más Story of Seasons en 3DS

La popular saga de simulación de granja y rol (anteriormente conocida como Harvest Moon) seguirá dándonos alegrías en 3DS (hace poco recibimos una entrega muy recomendable). Este año se cumple el 20 aniversario de la saga, y Marvelous acaba de anunciar una nueva entrega que saldrá en Japón en primavera (el título provisional es Story of Seasons: Cherished Friends of Three Towns). En esta ocasión, nuestra granja estará rodeada por tres pueblos muy diferentes, cada uno con distintas culturas y estilos de vida. Por otra parte, vamos a recibir muy pronto en Europa el crossover con la saga de rol PopoloCrois, que lleva por título Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale. Este crossover también es exclusivo de 3DS, y salió en Japón el pasado verano. Estad atentos a próximos números de la revista para más detalles.



BREVES...

7th Dragon III Code: VFD, de camino a Occidente

Hace unos meses os hablamos de este atractivo juego de rol y dragones de SEGA, que salió en Japón el pasado octubre. Hasta ahora ningún juego de esta saga había salido fuera de las fronteras niponas, pero por fortuna SEGA ha anunciado que lanzará esta entrega de 3DS en Norteamérica en verano. Aún no se ha dicho nada sobre Europa, pero esta nueva información nos hace ser optimistas.

Más rol en Puzzle & Dragons X

La próxima entrega para 3DS de esta saga de puzles y rol apostará más firmemente por esto último, el rol. A diferencia de las ediciones Z y Mario, en X recorreremos amplias mazmorras en las que moveremos con total libertad a nuestro personaje en tercera persona, y los combates (basados en puzles tipo match-3) serán aleatorios.

Dragon Quest XI y el 30 aniversario

Yuji Horii, creador de Dragon Quest, ha asegurado que su intención es lanzar esta nueva entrega (que tendrá versión en 3DS) durante el 30 aniversario de la mítica saga de rol (al menos en Japón), que se celebra este año. El primer Dragon Quest salió para Famicom (la NES japonesa) en 1986.









EL LANZAMIENTO DEL MES

Shin Megami Tensei IV: Final

El rol por turnos más pronfundo, adulto y desafiante.

Los japoneses ya disfrutan de uno de sus juegos de rol más esperados. Que el "Final" de su título no os confunda: no se trata de una versión mejorada del Shin Megami Tensei IV original, sino de un juego completamente nuevo que narra hechos posteriores, aunque mantiene las extraordinarias mecánicas de combate por turnos que tanto nos engancharon en aquel juegazo. Hay un nuevo protagonista, que tras morir a manos de un demonio llega a un acuerdo en el más allá para revivir a cambio de aceptar la misión de matar a un dios. Le acompañan varios personajes nuevos que parecen muy carismáticos, y también algunos del anterior juego como los samuráis Isabeau y Navarre. Si no jugasteis al Shin Megami Tensei IV original os recomendamos que lo hagáis, aunque llegó sólo en formato digital y en inglés. ¿Llegaremos a ver también por aquí esta entrega?



Lanzamiento en Japón: 10 de febrero

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Monster Hunter X (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**



Genei Ibun Roku #FE (Wii U) Atlus/Nintendo
Fecha europea: **2016**



Fire Emblem Fates (3DS) Intelligent Systems
Fecha europea: **2016**



Bravely Second: End Layer (3DS) Square Enix
Fecha europea: **26 de febrero**



The Great Ace Attorney (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Dragon Quest Monsters: Joker 3** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



3. **The Legemd of Zelda** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



4. **Ace Attorney 6** (3DS)
Compañía: **Capcom**



5. **Yo-Kai Watch 3** (3DS)
Compañía: **Level-5**




amiibomania

DUELO amiibo DE YOUTUBERS



Lyra Gamer

PIKACHU
Nivel en Smash Bros: **50**
Poder especial: Bajar los humos a los subidillos en SSB.

Ana Destino

CANELA
No compatible con SSB-
Poder especial: Mantener alejados a los haters..

También lo uso en:
Super Mario Maker e Hyrule Warriors

Desbloqueable favorito:
Los trajes del Mario Maker porque te permiten crear niveles temáticos y mucho más personalizados.

¿Por qué debería ganar?
Porque aunque yo soy muy mala en Smash, sé que él es capaz de protegerme y vencer a todos.

¿Por qué coleccionas amiibo?
Siempre me han gustado las figuras y el merchandising, y más si son de los personajes de mis videojuegos favoritos.

¿Qué amiibo esperas más?
Cloud y Link Lobo, y me gustaría ver luchadores de Pokkén.

¿Cuántos amiibo tienes?
Uy, ¡tengo muchos! 41 en total, 42 contando a Mega Yoshi.

También lo uso en:
AC: Happy Home Designer, AC: amiibo Festival, Super Mario Maker, New Style Boutique

Desbloqueable favorito:
Los disfraces de Mario Maker y los Yoshis de Yoshi's WW.

¿Por qué tu Canela debe ganar este duelo?
Por que es capaz de llevar ella sola una alcaldia de un alcalde que ejerce cuando quiere.

¿Por qué coleccionas amiibo?
Es como tener un poquito de cada juego que nos gusta tanto en nuestra casa.

¿Qué amiibo esperas más y cuál le pedirías a Nintendo?
Espero el de Link Lobo y pediría uno de Aldeana de Animal Crossing con coleta rosa.

¿Cuántos amiibo más tienes en tu colección?
25, aparte de Canela.



¡Vota en Twitter!
Usa el hashtag
#DueloamiiboRON

¡El Pikachu de Lyra está preparado para la batalla! Vota por él en Twitter desde la encuesta que encontrarás con el hashtag **#DueloamiiboRON**.

La Canela de Ana Destino tiene todos los papeles del Ayuntamiento en regla para arrasar: vota por ella en Twitter desde **#DueloamiiboRON**.



amiibopics

Las mejores composiciones con el diorama de Animal Crossing:



@crisnasaba

Un Mario pixelado, un Luchador Mii y Bowser y Luigi de la serie Smash Bros. ¡Menuda mezcla de colecciones!



agredlinkiller

Mega Man y Mario compiten por llevarse el trofeo pixelado a casa ante la mirada del Doctor L lanudo. Buena composición, ¡felicidades!

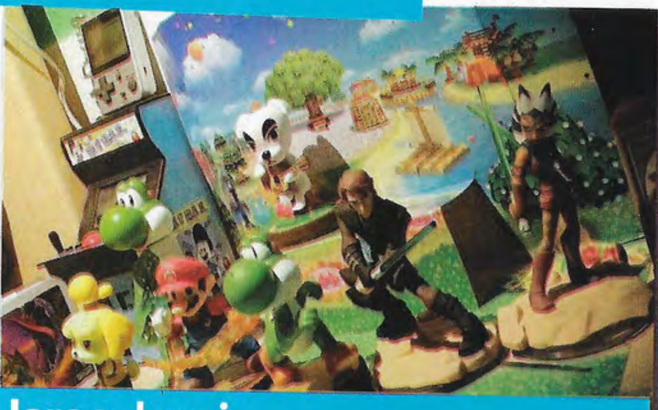
Foto Ganadora
¡Te llevas el amiibo de Charizard!

El mes que viene regalamos otro **Charizard** a la mejor foto artística con tus amiibo, ya sin diorama, en **#amiibomaniaRON**.



Francisco Miguel Bel

Invasión de Mr. Game & Watch en el poblado Kirby es el título de esta escena. Si se los zampa, se "retro-alimenta".



Jorge_loqui

La Guerra de las Franquicias estalla en este crossover de figuras: ¡una batalla de bolas de fuego contra sables láser!

amiibo sin filtros en instagram

¿Sabías que Nintendo tiene cuenta oficial en Instagram? Y está repleta de fotazas amiibo como estas, que os pueden dar ideas para subir vuestras fotos a **#amiibomaníaRON**.



Un bocata de calamares le abre el apetito a cualquiera, aunque lo mismo te parte un diente si muerdes donde no debes.



Wario no pierde el tiempo: mientras esperamos su regreso, él sigue ahorrando para su jubilación.



Las abuelas de los Yoshis sí que saben cómo protegerles del frío invierno. ¡Qué ricura lanuda!



No es un capítulo de Art Attack, sino la clase de plástica perfecta: con esos subrayadores.

amiibomania

La colección de tarjetas amiibo

Cuando creías que Nintendo no podía sorprendente, aparecen las tarjetas amiibo.

Las tarjetas amiibo son cartas especiales de los personajes de Animal Crossing que puedes utilizar tanto en Happy Home Designer como en amiibo Festival. Actualmente **hay 2 series de 100 cartas cada una. Pero todavía quedan dos oleadas más por salir**, y cada una de ellas viene con su respectivo álbum para guardarlas. Si eres de los que coleccionaban cromos y además te gusta Animal Crossing, caerás rendido ante estas adorables tarjetas.























Animal Crossing Happy Home Designer

Con las tarjetas amiibo podrás llamar a través del **Teléfono amiibo** a tus personajes favoritos sin tener que esperar a que se presenten en la Inmobiliaria Nook. También puedes hacer **encargos de personajes especiales a los que no puedes acceder en el juego** como Canela o Tom Nook. ¡Y aún hay más! Puedes hacer que los vecinos visiten casas del pueblo y que se inspiren en sus decoraciones para después pedirte una reforma a ti a su gusto. ¡Y hasta puedes darles trabajo en los edificios públicos! Se quejarán...



Totakeke no aparece en el cartucho. Pero gracias a las tarjetas amiibo sí que puedes decorar su casa.

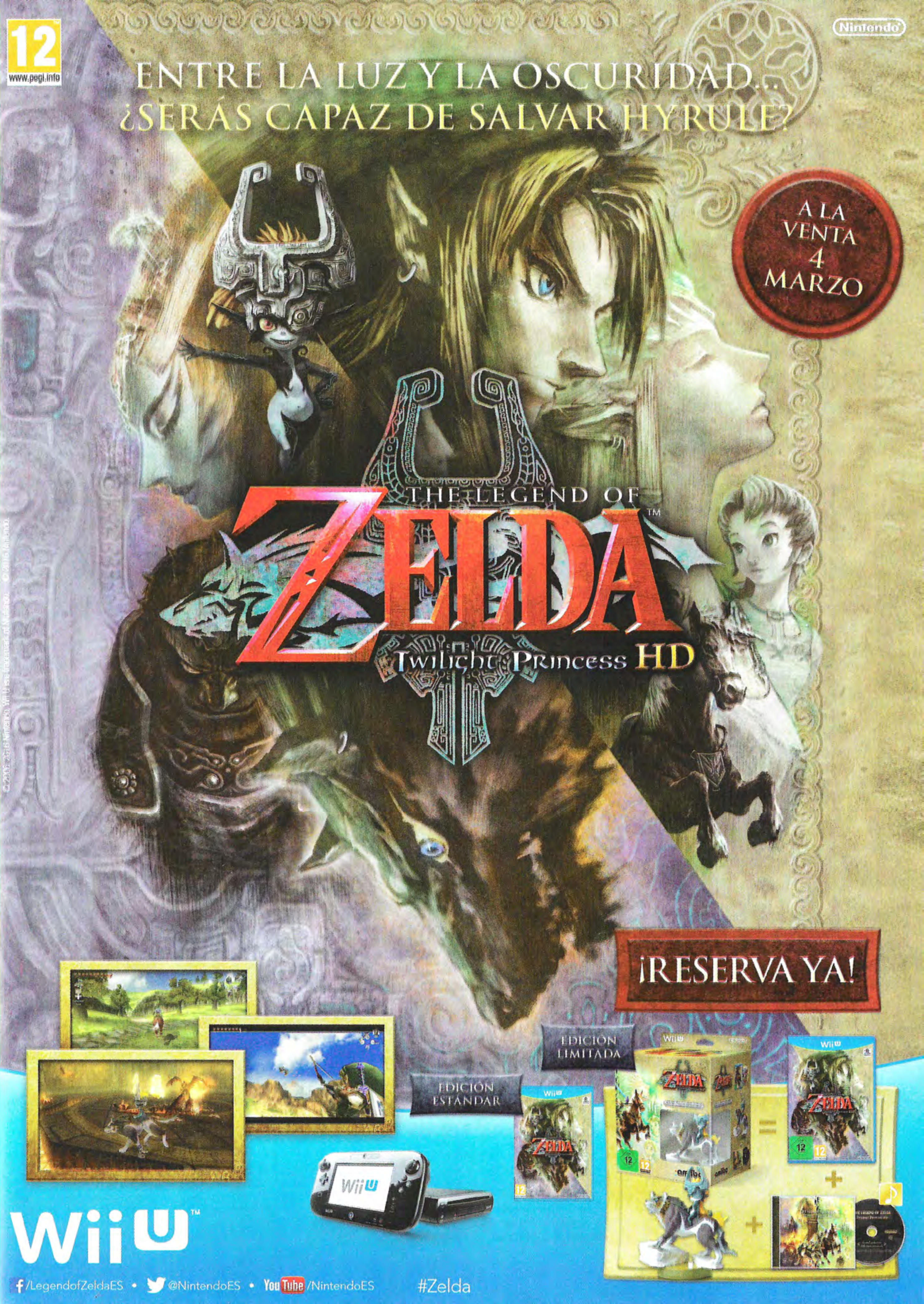
Animal Crossing amiibo Festival

En amiibo Festival, las tarjetas amiibo son **realmente importantes** ya que **te permitirán jugar a todos los minijuegos** de la plaza. Y ahí no acaba la cosa, porque si utilizas una tarjeta amiibo con un diseño guardado anteriormente en Happy Home Designer, harás que la casa aparezca en el pueblo del tablero AC.





Los minijuegos de amiibo Festival se desbloquean usando tarjetas amiibo. Y son realmente divertidos.


12
www.pegi.info
Nintendo
ENTRE LA LUZ Y LA OSCURIDAD...
¿SERÁS CAPAZ DE SALVAR HYRULE?
A LA VENTA 4 MARZO
THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess HD
¡RESERVA YA!
EDICIÓN LIMITADA
EDICIÓN ESTÁNDAR
Wii U
/LegendofZeldaES • @NintendoES • YouTube /NintendoES
#Zelda

WIi U / 3DS

HOBBY PREMIOS 2015: Los mejores juegos del año.

Hobbyconsolas.com y las revistas de Axel Springer premiaron lo más destacado de 2015.

El 3 de febrero se celebró la **gala de entrega de los Hobby Premios 2015,** el reconocimiento de los lectores de Hobby Consolas, Playmanía y Revista Oficial Nintendo a los mejores juegos del año pasado. Nintendo estuvo nominada como compañía del año, pero la alegría vino de lado de los juegos de Wii U y 3DS.

"Made in Nintendo"

Por parte de Wii U, la terna final de nominados estaba formada por **Splatoon, Super Mario Maker y Xenoblade Chronicles X.** El RPG de Monolith se llevó el gato al agua. Por parte de 3DS, la tripleta la formaban **Majora's Mask 3D, Monster Hunter 4 Ultimate y Xenoblade Chronicles 3D.** La remasterización del juego de N64 logró la mayoría de los votos. En 2016, ¡a por los premios de compañía, plataforma y juego del año!

Mejor juego de Wii U de 2015:
Xenoblade Chronicles X



Mejor juego de 3DS de 2015
The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D







1. Sara Escudero La **periodista de Zapeando**, el programa de La Sexta, fue la maestra de ceremonias. **2. Compañías** **Nadie se quiso perder la cita:** Nintendo, Microsoft, Sony, Konami, EA, Bethesda, Koch Media, Bandai Namco, Ubisoft, 2K... **3. Yolanda Cabo** La **jefa de producto de Wii U** fue la encargada de recoger el premio a Xenoblade Chronicles X. **4. Manuel Curdi** El **jefe de producto de 3DS** recogió el galardón a The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D.



WIi U / 3DS

La Fuerza despierta de nuevo

Apunta el 28 de junio en tu calendario. Ese día sale a la venta para Wii U y 3DS el juego de LEGO que se inspira en Star Wars Episodio VII El Despertar de la Fuerza.

1 Fiel a la película

Entre los pocos detalles que han trascendido está que habrá un nivel desarrollado en el pueblo en el que comienza la peli, con **BB-8** y **Poe Dameron** hablando con **Lor San Tekka**. Después el juego narrará con detalle la trama.

3 Nave legendaria

Se ha confirmado que podremos pilotar **el Halcón Milenario**, y que el desarrollo ofrecerá novedades como **batallas de blasters**. Y todo, manteniendo la clásica mezcla de acción, puzles y saltos.

2 Héroes galácticos

No hay muchos personajes jugables confirmados: BB-8, Poe, Rey, Finn, Han... pero esperamos decenas. Además, el juego narrará hechos desconocidos entre **El Retorno del Jedi y el Episodio VII**.

3 El estilo LEGO

Todas las escenas se han representado con fidelidad pero añadiendo **el clásico humor de LEGO**. Eso sí, quedan muchos datos por desvelar: escenarios, vehículos, secretos...

4 Detalles



"El Despertar de la Fuerza" ha sido un enorme éxito de taquilla. Con unos 2000 millones de dólares recaudados, es la tercera peli más taquillera de la historia tras "Avatar" y "Titanic".



Este juego de LEGO será la segunda recreación de "El Despertar de la Fuerza" en Wii U tras el Play Set de Disney Infinity 3.0 que salió en Navidad.



LEGO Star Wars (GameCube, 2005) fue el título con el que se inició la era moderna de los juegos de LEGO. Fue un éxito colosal al que siguieron un LEGO ambientado en la trilogía original y otro en la serie Clone Wars.



Star Wars ha vuelto al cine para quedarse. Además del Episodio VIII, que llegará a finales de 2017, habrá "spin-offs". El primero, "Rogue One A Star Wars Story", llegará el 16 de diciembre.

GALERIA DE ARTE

Super Smash Bros.

Ahora que Super Smash Bros. para Wii U y 3DS ya está completo, recordamos las alucinantes ilustraciones oficiales de sus personajes



DARAEN Y LUCINA
por Yusuke Kozaki



SULK
Ilustración de Monolith Soft



DÚO DUCK HUNT
Ilustración de Nintendo



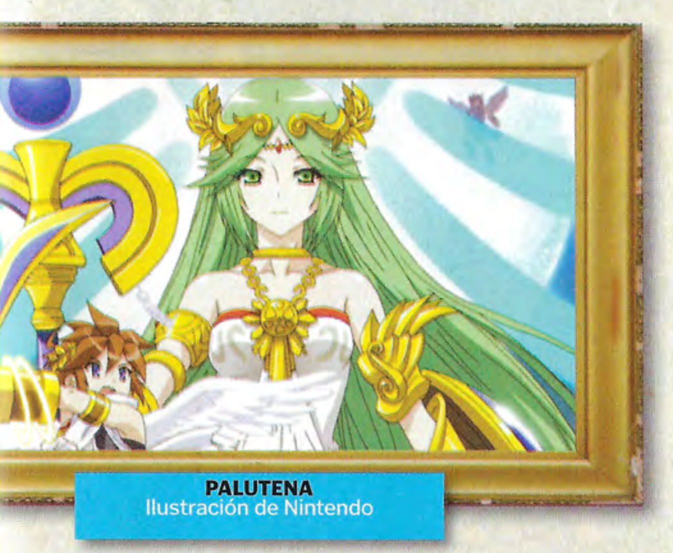
BAYONETTA
por Eiji Funahashi



ESTELA Y DESTELLO
Ilustración de Nintendo



RYU
por Akiman



PALUTENA
Ilustración de Nintendo



CLOUD
por Tetsuya Nomura



MEGA MAN
por Ryuji Higurashi



El poder de Pokémon

El 18 de marzo llega a Wii U un juego que muchos llevamos esperando, literalmente, años. El primer juego de lucha en tiempo real de Pokémon es una realidad, y supera nuestros sueños.













BANDAI NAMCO
WII U
18 DE MARZO

Las batallas Pokémon más espectaculares de la historia. Los Pokémon más alucinantes jamás vistos en un videojuego. Las megaevoluciones más impresionantes jamás contempladas. Pokkén Tournament no solo será, por fin, el juego de **lucha en tiempo real** de Pokémon que hemos ansiado toda nuestra vida. Será la oportunidad de ver a los Pokémon con un nivel de detalle, un poder y una belleza como solo una consola como Wii U puede otorgarles. Que empiece el torneo Pokémon definitivo.



Mewtwo Oscuro es la gran aportación de este juego a la mitología Pokémon. Si te haces con una copia de la primera remesa del juego, recibirás de regalo esta tarjeta amiibo para desbloquearlo.

Pokécombates

Perdonad que nos hayamos flipado un poco al comienzo de este reportaje, pero es que ver a nuestros amados Pokémon en todo su esplendor nos ha emocionado. Pero vamos a lo realmente importante: además de muy espectacular, Pokkén Tournament es un juego de lucha **intenso**, **profundo** y que sabe captar las peculiaridades de las luchas Pokémon añadiendo lo mejor de los clásicos juegos de

Guerreros Pokémon

Seleccionar a 16 entre los más de 700 Pokémon no ha debido ser nada fácil para los creadores de Tekken (que han desarrollado el juego). Pero han hecho un gran trabajo, eligiendo a Pokémon con estilos de lucha muy distintos. Además, cuando cualquiera de ellos llega su estado especial (acumulando energía durante la batalla), gana nuevos poderes, y algunos hasta megaevolucionan, añadiendo variedad y nuevos matices a las peleas. Están divididos en tres categorías básicas (fuertes, rápidos e intermedios), pero cuando te pones a pelear, te das cuenta de que cada uno tiene su propio estilo de lucha que tendrás que dominar.

SCEPTILE

Uno de los luchadores más ágiles. Ejecuta Hoja Dura, Recurrente, Drenadoras y Gigadrenado, y también megaevoluciona.

CHANDELURE

Este tipo fantasma y fuego es una de las tres incorporaciones al elenco de Wii U que no estaban en la recreativa original. Se desconocen sus ataques.

GARDEVOIR

Este Psíquico y Hada tiene los ataques Psicocarga, Poder reserva, Paz Metal + psíquico y Hoja Mágica. Puede megaevolucionar a Mega-Gardevoir.

MEWTWO

El poderoso Pokémon psíquico llega con sus terribles poderes y la capacidad de megaevolucionar a Mega-Mewtwo X.

PIKACHU ENMASCARA[DA]

Sus ataques son Doble Equipo + Ataque Rápido, Chispazo, Electrotela y Chispa. En estado especial ejecuta Plancha Voladora.

BRAIXEN

Otro recién llegado a la versión de Wii U. Un tipo fuego que usará, entre otros, el ataque Llamarada.

GENGAR

El famoso tipo Fantasma de primera generación llega con los ataques Bola Sombra, Hipnosis, Puño Sombra y Maldición. En estado especial, megaevoluciona a Mega-Gengar.

GARCHOMP

Otra incorporación de Wii U, no sabemos los ataques de este tipo Dragón, pero sí que megaevoluciona y que recorre el escenario como un reactor.



CHARIZARD

Sus ataques son Agilidad + Golpes Furia, Agilidad + Sorpresa, Desarme y Tajo Umbrío. En su estado especial, sus zarpazos son temibles.

MACHAMP

Sus ataques son Corpulencia, Tajo Cruzado, Sumisión y A Bocajarro. En su estado especial, aumenta la fuerza de todos ellos y los hace supercontundentes.

LUCARIO

Sus ataques son Esfera Aural, Ataque Óseo, Palmeo y Velocidad Extrema. Este tipo Lucha será una apuesta segura.

PIKACHU

Sus ataques son Rayo, Bola Boltio, Trueno y Moflete estático. Su velocidad y su pequeño tamaño juegan a su favor a la hora de esquivar.

WEAVIL

Rápido y de garras letales, sus zarpazos son temibles en estado especial. Ataca con Agilidad + Golpes Furia, Agilidad + Sorpresa, Desarme y Tajo Umbrío.

MEWTWO OSCURO Y MEGA MEWTWO OSCURO

En el juego debuta esta versión oscura de Mewtwo. Es el jefe final, pero puedes desbloquearle. Si te haces con una copia de la primera remesa del juego, vendrá con una tarjeta amiibo para desbloquearle automáticamente.

Esta es su megaevolución, a la que accede en estado especial. En estas condiciones es, posiblemente, el Pokémon más poderoso de todo el juego.

BLAZIKEN

Sus ataques Onda Ígnea, Patada Ígnea + Envite Ígneo, Pájaro Osado, Gancho Alto y Patada Salto Salto, y en estado especial megaevoluciona.

SUICUNE

Sus ataques son Rayo Surora, Hidrobomba, Manto espejo y Ventisca. En estado especial, sus ataques de hielo le hacen muy, muy peligroso.

Pokémon de apoyo

Uno de los elementos que añadirá profundidad y toque estratégico a Pokkén Tournament será la elección de los Pokémon de apoyo. Antes del combate elegiremos una pareja y, al empezar cada asalto, a uno de ellos. Después, bastará con pulsar un botón para que ejecuten su movimiento característico, que puede ser ofensivo o defensivo.

CROAGUNK

Este es un Pokémon tipo Veneno y Lucha, así que no nos extrañaría ver un ataque como Picotazo Venenoso o Puya



DRAGONITE

Un Pokémon de los tipos Dragón y Volador que nos acompaña desde la primera generación. No se ha revelado su ataque.



EEVEE

Con Refuerzo, aumenta el ataque del luchador y recupera su barra de salud.



ELECTRODE

Uno de los Eléctricos más clásicos. Le pega atacar con algo como Bola Voltio, pero aún no tiene movimiento confirmado.



EMOLGA

Un Pokémon de los tipos Eléctrico y volador que, con Onda Voltio, daña al rival y baja su velocidad.



FARFETCH'D

Otro Pokémon de primera generación, en este caso Normal / Volador. Usará su ataque Corte Furia para dañar al rival.



FENNEKIN

Un tipo fuego de sexta generación que aquí llega con su ataque Ascuas para dañar a nuestro rival.



FROGADIER

Con Hidropulso, este Pokémon tipo Agua daña al rival. ¡Lástima que aquí no evolucione a Greninja!



JIRACHI

Con Deseo, este Pokémon de Tipos Acero y Psíquico llena el medidor de ataques especiales del luchador.



LAPRAS

Este Pokémon de los tipos agua y hielo usa Surf para dañar al oponente.



MAGIKARP

Antes de evolucionar a Gyarados, este tipo agua no suele ser muy útil. ¿Qué ataque tendrá en el juego?



MISMAGIUS

Su ataque Viento Aciago daña ligeramente al rival y, sobre todo, aumenta el poder de ataque de tu luchador.



NINETALES

Sabemos que usará el ataque Fuego Fatuo y, aunque no se ha especificado, suponemos que dañará al rival.



PACHIRISU

Aunque su ataque no ha sido revelado, este tipo Eléctrico es muy veloz. No nos extrañaría ver, por ejemplo, Ataque Rápido.



ROTOM

Pokémon de tipo Eléctrico y Fantasma. No sabemos aún su ataque en Pokkén.



SYLVEON

Un fantástico Pokémon tipo Hada. No sabemos qué ataque usará en el juego, pero nos encantaría ver Fuerza Lunar.



TOGEKISS

Este Pokémon Hada y Volador suele destacar por ataques como Velocidad Extrema, pero aún no sabemos cuál exhibirá.



WHIMSICOTT

Con Sustituto, hace que durante unos segundos los ataques del rival no dañen a nuestro Pokémon.



SNIVY

El Pokémon Planta de inicio de la quinta generación lanza Ciclón de Hojas y daña al oponente.



VICTINI

Un Pokémon de los tipos Fuego y Psíquico que guarda un gran poder en su pequeño cuerpo. Aún no sabemos su ataque.



lucha uno contra uno. Con un elenco de **16 Pokémon seleccionables**, vamos a disputar batallas a dos asaltos con un control sencillo que usará **seis botones** del mando (del Wii U GamePad o del mando que viene incluido en la edición especial del juego, lo que prefieras): defensa, salto, Ataque débil, Ataque fuerte, Ataque especial a distancia e invocación de tu Pokémon ayudante. Naturalmente, la combinación de esos botones con direcciones del pad da lugar a variaciones en los golpes, pero el juego no requiere de combinciones complicadas para ejecutar llaves. ¿Dónde está la profundidad, entonces? Pues en las diferencias de cada luchador.

Te elijo a ti

Pokkén Tournament triunfa en su objetivo de representar el estilo de lucha de cada Pokémon. No es lo mismo manejar a un Pikachu, rápido y que tiene en su pequeño tamaño una venjata para esquivar, que al coloso Machamp, que quizá no sea el más veloz desplazándose, pero que como te pille con sus combos de puñetazos te dejará tieso. Hablando de escenarios, estos serán arenas redondas por las que nos moveremos con libertad en 3D, algo que nos parece genial para las batallas Pokémon, porque permite que la manera y velocidad de desplazamiento de cada uno también influya en la pelea. Por cierto: los combates se desarrollan en **una nueva región**, llamada Ferrum en la edición en inglés y de la que conoceremos escenarios como ciudades, pueblos, un estadio, un volcán y hasta una casa encantada. Es decir, que además el juego sumará detalles al universo Pokémon. ¿Cómo vamos a perdérnoslo?

LOS CREADORES DE TEKKEN Y SOUL CALIBUR HAN CUMPLIDO SU MISIÓN: CREAR UN GRAN JUEGO DE LUCHA RESPETANDO Y ENRIQUECIENDO EL UNIVERSO POKÉMON










HYRULE
WARRIORS
LEGENDS



EN LOS CIRCUITOS DE 3DS va a librarse la mayor batalla de la historia de Hyrule. Es la hora de los guerreros de leyenda.

KOEI TECMO
3DS
24 DE MARZO

El otoño de 2014 empezó de una manera muy especial en Wii U: con un juego ambientado en el universo Zelda pero con un desarrollo muy distinto al de las aventuras de la serie. Un título de acción desarrollado por Koei Tecmo que recuperaba la jugabilidad de su famosa saga de juegos **Dynasty Warriors**: nuestro personaje se lanzaba a un amplio campo de batalla para combatir al ejército enemigo y acabar él solito, literalmente, con **mil enemigos por fase** (como poco). Un sistema de combate sencillo pero muy espectacular, muchos personajes jugables y ligeros toques de estrategia son otros elementos que Tecmo Koei trasladó desde su saga al mundo de Zelda, y que ahora volveremos a disfrutar en **la conversión de Hyrule Warriors** a 3DS.

La Hechicera celosa

Lo primero que hay que aclarar es que Hyrule Warriors Legends nos trae **todo el contenido** de la versión de Wii U y **muchos extras** y que, eso sí, pierde la opción de modo cooperativo (una pena, pero lo cierto es que el juego lo compensa con muchos añadidos). Por lo tanto, la historia principal es la misma: el reino de Hyrule es atacado por el ejército de **la hechicera Cya** y la princesa Zelda se lanza a defenderlo con la inesperada

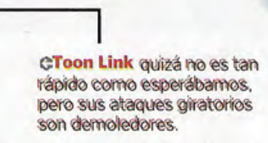


Skull Kid debuta como personaje jugable y además tiene peso en la historia de Linkle. ¡Nintendo ha escuchado a los fans!

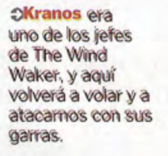


Viaje al mundo de The Wind Waker

Si, como nosotros, echaste de menos el universo de The Wind Waker en Hyrule Warriors, estás de enhorabuena. Toon Link, Tetra y el Rey de Hyrule serán jugables. Su historia se narrará en una miniaventura paralela, en la que aparecerán villanos y escenarios del juego original.


Toon Link quizá no es tan rápido como esperábamos, pero sus ataques giratorios son demoledores.

Tetra combinará sablazos y disparos de su trabuco para prolongar sus ataques.


Kranos era uno de los jefes de The Wind Waker, y aquí volverá a volar y a atacarnos con sus garras.


El Rey de Hyrule usará el poder del viento y el mar para enarbolar la vela del Mascarón Rojo como arma... e incluso hasta transformarse en barco.

El Fantasma de Ganon era un enemigo terrible con sus dos espadas... ¡y nos las volveremos a ver con él en este juego!


HYRULE WARRIORS LEGENDS ES UN VIAJE POR LA MITOLOGÍA DE ZELDA DESDE LOS TIEMPOS DE NINTENDO 64

ayuda de un joven llamado Link... que resultará ser la reencarnación del héroe legendario. Por lo tanto, Hyrule Warriors se desarrolla en **una nueva tierra de Hyrule**, pero los poderes de Cya jugarán con el tiempo y el espacio recuperando personajes de **Ocarina of Time, Twilight Princess y Skyward Sword**. Y ahora en esta versión debutan 5 personajes jugables: Toon Link, Tetra, el Rey de Hyrule, Skull Kid y Linkle, cada uno con sus propias armas y estilo de lucha. Se sumarán al elenco ya conocido de 19 personajes del juego de Wii U, incluidos villanos como Ganondorf, y los que llegaron como DLC y aquí vienen de serie. Un total de 24.

Cambia de héroe

The Wind Waker también añadirá escenarios y niveles al juego. De hecho, cada nivel de la aventura nos sumergirá en una gran batalla, en la que lucharemos junto al ejército de Hyrule (para qué nos vamos a engañar, una ayuda más bien pobre), y algunos de los otros héroes jugables controlados por la CPU. Y he aquí una de las grandes novedades de 3DS: **alternaremos el control entre ellos** con solo pulsar la pantalla











Edición limitada

Como es cada vez más habitual, Nintendo va a lanzar dos ediciones del juego, la normal y una edición limitada que incluye una preciosa reproducción de la Brújula de Linkle, convertida para la ocasión en un reloj. Ambas estarán a la venta el 24 de marzo, y ya sabéis que las ediciones limitadas suelen volar...







El reloj-brújula viene decorado con símbolos del escudo hyliano, e incluye una cinta para que te lo cuelgues al cuello, como Linkle.



¡También en Wii U!

Notición para los usuarios de Wii U: si te compras el juego de 3DS, podrás transferir los nuevos personajes a la versión de Wii U y también un arma de Ganondorf exclusiva de la portátil, el Tridente. Aún se desconoce el método de transferencia, pero sin duda es una opción alucinante.



¡Cuidado con la espada de Toon Link! Su rango de ataque horizontal será de los mayores del juego, y en Wii U desplegará efectos tan alucinantes como este.



El tridente de Ganondorf también podremos usarlo en Nintendo Wii U. Como Ganon, su forma más monstruosa (que no es jugable en 3DS), es impresionante.



Tetra destaca por su rápido estilo de combate, y en Wii U apreciaremos efectos de agua en algunos de sus ataques.



En Wii U disfrutaremos con todo detalle de las cuidadísimas animaciones de Linkle: sus movimientos fluidos y coordinados convertirán su estilo de lucha en una coreografía.



Ver a Skull Kid desplazarse flotando junto a sus dos hadas y usando sus terribles hechizos de color morado será un espectáculo... inquietante.



Daphness Nohansen Hyrule, nombre completo del Rey, también se desplaza flotando, pero en este caso fruto de su dominio de los vientos.

táctil, no habrá que jugar todo el nivel con el mismo personaje. Así, además de disfrutar de diferentes estilos de lucha, nos ocuparemos más rápidamente de los objetivos que surgen en cada batalla: **el ritmo de juego será frenético**, pues constantemente se nos informará de que han aparecido nuevos enemigos, de que hay aliados en peligro o de que debemos conquistar un punto estratégico. Cambiar a un personaje más cercano al objetivo nos evitará carreras por el campo de batalla.

Desafiando a 3DS

Te estarás preguntando cómo 3DS reproduce uno de los juegos más espectaculares de Wii U. El truco para poner **una enorme cantidad de enemigos** en pantalla con total fluidez ha sido bajar el nivel de detalle. Y si jugamos en una 3DS antigua no disfrutaremos del efecto 3D. Hyrule Warriors Legends exprime al máximo la portátil, a lo que hay que añadir que mantiene todas las opciones de mejora de armas y personajes y **el modo Aventura**, con más de **200 retos**. Será un juego tan grande como el universo que refleja.

CON LOS NUEVOS CAPÍTULOS DEL MODO HISTORIA Y EL LARGUÍSIMO MODO AVENTURA, LA DURACIÓN DEL JUEGO SERÁ ENORME

¡Bienvenida, Linkle!

¡Una nueva heroína de leyenda debuta en Hyrule Warriors Legends! Cuando el ejército de Cya ataca Hyrule, esta joven cuidadora de Cucos coge sus ballestas, y la brújula y los ropajes verdes que le dejó su abuela... ¡y se lanza al combate convencida de que ella es la reencarnación del héroe legendario! Lastima que, en su camino, vaya a cruzarse Skull Kid...



Linkle contará con su propia escena animada y las ilustraciones que sirven como introducción a cada capítulo. ¿Cuál será su interacción con el resto de personajes?

Linkle asegura que ella es la auténtica reencarnación del héroe legendario. Su historia será una miniaventura paralela, como la de los héroes de The Wind Waker.

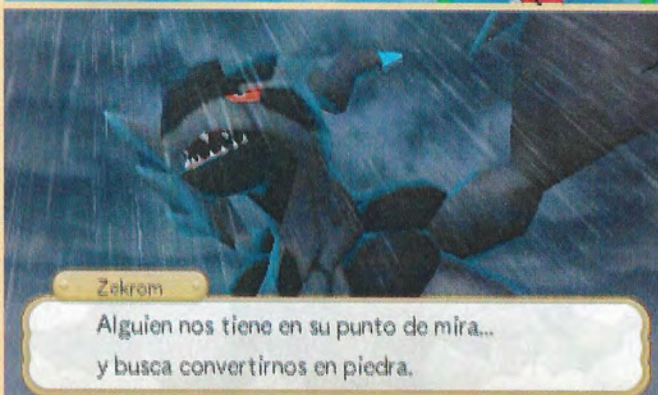


Entrenadores, ha llegado la hora de guardar las Pokéballs, porque el 19 de febrero dejaremos de entrenar Pokémon, ¡para convertirnos en uno de ellos y explorar un nuevo mundo!













NINTENDO
3DS
AVENTURA, ROL

¡Los fans de Pokémon estamos de enhorabuena! Este año nos esperan muchos nuevos títulos de la franquicia, y dentro de nada vamos a poder disfrutar del primero de ellos: **Pokémon Mundo megamisterioso**. Al igual que en el resto de juegos de esta subsaga, controlaremos directamente a los **Pokémon**, que habitan un mundo sin humanos, en el que los combates, muy parecidos a los de los juegos principales, se llevarán a cabo dentro de **mazmorras**, que deberemos ir superando para ir avanzando en el juego. ¡Ojo! Porque si queremos visitar dos veces la misma mazmorra, ésta habrá cambiado por completo.

De vuelta al origen

Pokémon Mundo Megamisterioso retoma algunos aspectos de las primeras entregas que muchos aficionados echamos de menos en "**Portales al infinito**", el predecesor de este juego.



Entre los nuevos añadidos, destacamos el retorno de un concepto muy conocido y odiado por muchos: el **hambre** en las mazmorras. Esta estadística irá disminuyendo a medida que avancemos por los mapas, por lo que tendremos que andarnos con mucho cuidado a la hora de explorar.

¡Nuevos accesorios! Por primera vez en un MM, podremos personalizar el aspecto de nuestro personaje con algunas prendas.





Una historia de leyenda

Al empezar nuestra aventura, veremos un encuentro entre dos Pokémon legendarios en el espacio, Deoxys y Rayquaza. Acto seguido, seremos atacados sin razón aparente por un grupo de Beeheeyem, y poco después llegará hasta nosotros el rumor de que algunos Pokémon están siendo convertidos en piedra... ¿Qué es lo que está ocurriendo? ¡Una historia tan épica no puede desarrollarse en un mundo cualquiera! En Pokémon Mundo megamisterioso se nos presenta el mundo más completo y vasto visto hasta ahora en esta subsaga. Y como no podía ser de otra manera, serán los 720 Pokémon que conocemos hasta ahora los que habiten este planeta. Entre todas estas criaturas nos encontraremos con multitud de Pokémon legendarios, que tendrán un papel crucial en el desarrollo de la historia.

LOS 720 POKÉMON QUE NOS ENCONTRAREMOS EN ESTE JUEGO ESTARÁN REPARTIDOS POR EL MUNDO EXPLORABLE MÁS GRANDE JAMÁS VISTO EN ESTA SUBSAGA





En esta entrega de Pokémon no sólo veremos las megaevoluciones, también las formas primigenias, con



Muchos de los Pokémon legendarios nos prestarán su ayuda para completar algunas misiones.



Conoceremos a Hoopa en sus dos formas al descargar una misión especial en nuestra consola.







También veremos muchos otros añadidos que son totalmente nuevos, como las **megaevoluciones**. En Mundo megamisterioso podremos conseguir todas las megapiedras conocidas hasta ahora, y con ellas algunos de nuestros **Pokémon** adoptarán una nueva forma y se volverán mucho más poderosos. Y no nos olvidemos de las formas primigenias de **Kyogre** y **Groudon**, a las que nos tocará enfrentarnos.

¡No jugaremos solos!

Algunas de las opciones de conectividad que nos ofrece **Nintendo 3DS** nos serán de gran ayuda para completar el juego. Gracias a la función de **StreetPass**, si salimos a la calle con nuestra consola y nos cruzamos con alguien que también tenga Mundo megamisterioso, uno de sus **Pokémon** se nos unirá como ayudante en nuestra próxima misión. Aunque no podremos controlarlo, y desaparecerá al acabar la misión, puede ser una gran ayuda para terminar más fácilmente algunas de las misiones más difíciles.

Por otro lado, como viene siendo habitual en esta subsaga de **Pokémon**, si caemos en combate durante alguna misión, ¡tendremos la posibilidad de pedir ayuda a otros aventureros para que vengan a rescatarnos! Para ello habrá que compartir nuestra carta de socorro mediante la **conexión local**, o directamente por **código** si nuestro rescatador no se encuentra cerca nuestro. Si el equipo de rescate completa su misión, nosotros continuaremos donde lo dejamos sin perder nuestros objetos. Los detalles se han cuidado mucho, y es que estamos ante una aventura de lo más prometedora.



Todas las mazmorras se generarán de forma aleatoria al acceder a ellas, por lo que nunca nos encontraremos dos mazmorras iguales, algo que aumenta la dificultad y rejugabilidad de la aventura.

¿Qué Pokémon eres?

En este juego, ¡tú eres el protagonista! Antes de empezar la aventura, tendremos que realizar un test de personalidad que determinará qué Pokémon encaja mejor contigo. Tendremos 20 posibilidades distintas, entre las que se encuentran todos los Pokémon iniciales desde la primera hasta la sexta generación y los iconos Pikachu y Riolu.



Al transformarnos perderemos la memoria. Descubriremos lo que ha pasado al ver nuestro reflejo.

Al llegar a Villa Serena conoceremos a nuestro compañero de aventuras, que nos enseñará el pueblo.

Elegiremos entre 20 Pokémon distintos cuál querremos usar y cuál será nuestro compañero.



Así es... Villa Serena

1 **Casa de Nuzleaf:** Nuzleaf, el primer Pokémon que nos prestará su ayuda en el juego, también nos dará cobijo al llegar al pueblo. Siempre tendremos una pequeña habitación donde descansar en su cabaña.

2 **Osario Ancestral:** un lugar sellado hace mucho tiempo al que no se puede entrar por miedo a que ocurra algo espantoso, o eso nos dice el Lombre que lo custodia. ¿Qué secretos esconderá?



3 **Academia Hawlucha:** este Pokémon especializado en el arte de la lucha nos ayudará con nuestros ataques. Aquí aprenderemos nuevos movimientos, recrearemos otros olvidados y hasta podremos cambiar de habilidad.

4 **Café Conexión:** aquí estará Kangaskhan controlando todo lo referente a las recompensas de las misiones. Deberemos visitar este lugar para recibir los regalos de los Pokémon que ayudemos a través del Orbe Unión.

5 **Bazar de Kecleon:** tendremos que visitar esta tienda en numerosas ocasiones durante nuestra aventura para conseguir provisiones que nos ayudarán a completar las mazmorras, así como MTs con las que aprender nuevos ataques.

6 **La Escuela:** el Pokémon en el que nos transformemos al empezar el juego será aún muy joven, por lo que habrá que asistir a las clases en la escuela del pueblo. Aquí también empezará a desarrollarse la trama de la aventura.


THE LEGEND OF
ZELDA
Twilight Princess HD



Otro clásico renace

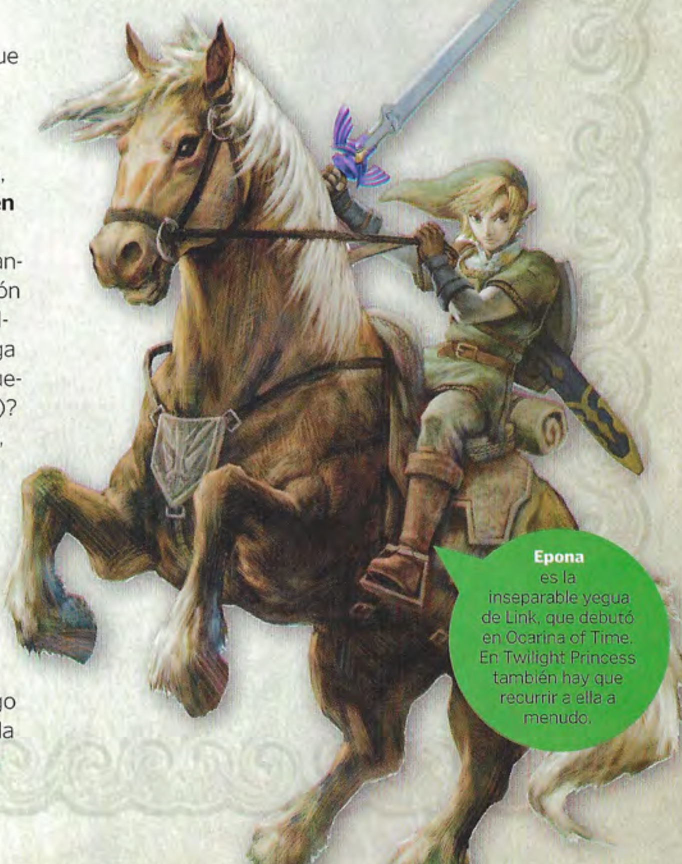
Zelda: Twilight Princess seguirá pronto los mismos pasos que The Wind Waker, y llegará en alta definición y con muchas mejoras a Wii U.

NINTENDO
Wii U
4 DE MARZO

La espera para la nueva entrega desarrollada específicamente para Wii U (que debería llegar dentro de unos meses) se hará mucho más corta gracias a esta inminente versión muy mejorada de Zelda: Twilight Princess, aquel juegazo que se lanzó simultáneamente en **GameCube** y **Wii** a finales de 2006. Tras el gran resultado de **The Wind Waker HD** hace dos años y medio, tenemos muchas esperanzas puestas en esta remasterización de otro de los juegos más recordados de la mítica saga de Hyrule.

El sucesor de Ocarina

En su momento, Twilight Princess fue considerado un sucesor directo de **Ocarina of Time**, pues tomó su estética adulta y muchas de sus mecánicas, y las llevó a otro nivel. Algunos incluso le reprocharon que se parecía demasiado a Ocarina, a pesar de que incluía elementos novedosos, personajes memorables que debutaban y, sobre todo, una inolvidable **transformación en lobo** que dio mucho juego y que cambió totalmente la dinámica tanto en los momentos de exploración como en los combates. Y, en cualquier caso, ¿tan malo es que tenga ciertas similitudes con el mejor juego de la historia (Ocarina of Time)? Al igual que aquella obra maestra, Twilight Princess nos pone en la piel de un Link que comienza su aventura en una tranquila aldea, pero **ya adulto**, y que pronto descubre que su destino va mucho más allá. ¡Y aquí también pasamos mucho tiempo a lomos de la yegua **Epona**! En su momento, Twilight Princess (juego de lanzamiento de Wii y despedida de GameCube) recibió grandes



Epona es la inseparable yegua de Link, que debutó en Ocarina of Time. En Twilight Princess también hay que recurrir a ella a menudo.



LINK LOBO

Al transformarnos en lobo no podremos usar espada ni escudo, lógicamente, pero sí las garras y los dientes. De esta manera encararemos los puzles y los combates de formas muy diferentes.

Habitantes del Crepúsculo

Twilight Princess trajo consigo un gran elenco de personajes, que combinó con acierto algunos de los más emblemáticos de la saga con otros que eran totalmente nuevos. En esta nueva versión para Wii U los veréis mejor que nunca gracias a la alta definición y a las muchas mejoras visuales. Y si aún no los conocéis a todos, seguro que os cautivarán a lo largo de esta épica aventura.

Midna sufrió la maldición del villano Zant. Durante el juego colabora con Link, y le ayuda a dominar su transformación en lobo.

La princesa Zelda se vio forzada a rendirse ante Zant para evitar más muertes. Más tarde, Ganondorf la controla mentalmente.

Skull Kid. Una de estas criaturas tiene un papel destacado en parte de la aventura, y hay que jugar a cierto juego con él para recibir su ayuda.

Ganondorf El enemigo por antonomasia de la saga también está presente, pero será mejor que descubráis vosotros mismos su historia en este juego.

Zant. Uno de los principales enemigos de la historia. Usurpó a la fuerza el trono del Reino Crepuscular, hogar de Midna.





elogios por parte de la crítica y los jugadores, y numerosos galardones al juego del año.

Muchas mejoras

Esta nueva versión para Wii U toma como referencia la de GameCube, y apuesta por el control tradicional (a diferencia de la de Wii, que usaba el control por movimiento del wiimote, aunque de manera más rudimentaria que la del posterior **Skyward Sword)**. Desde la pantalla del GamePad accederéis fácilmente al inventario y a los mapas, aunque si lo preferís también podréis usar el Pro Controller y ver dicha información en la la pantalla de la TV. Por otra parte, y como bien podréis imaginar, **el cambio más destacable será el visual**: no sólo disfrutaremos de una resolución mucho mayor en Wii U, sino que los colores serán mucho más vivos y la iluminación se ha mejorado

TENDRÁ MAYOR RESOLUCIÓN, COLORES MÁS NÍTIDOS, USO DEL GAMEPAD, AMiiBO, MODO HÉROE Y MUCHO MÁS

muchísimo, con lo que se corrigen los excesivos tonos oscuros del original. Además, habrá compatibilidad con amiibo y **un Modo Héroe** para los más valientes, en el que los enemigos nos harán más daño. Será una gran oportunidad para quienes nunca tuvieron este juegazo, y también para los que quieran volver a disfrutar de él en una versión mucho más pulida.

Con amiibo

Una de las novedades de esta versión será la compatibilidad con las figuras amiibo, que nos otorgarán distintas ventajas en el juego. La edición especial incluirá el amiibo de Link Lobo y Midna, y un CD con la banda sonora.

Link Lobo y Midna
Esta nueva figura desbloqueará un reto adicional, la Cueva de las Sombras. También será compatible con el próximo Zelda para Wii U.



Link y Toon Link
Ambas figuras de Link tendrán una función idéntica: al usarlas, nos reabasteceremos automáticamente de flechas.

Zelda y Sheik
Estas dos figuras también servirán para lo mismo: nos harán recuperar corazones. ¡Toda una ayuda para los momentos delicados!





Ganondorf
Para quienes busquen un mayor desafío: al usarla, los enemigos nos harán el doble de daño. Así será más emocionante... y mucho más difícil.

Novedades









Explorar los mundos abiertos de LEGO Vengadores es una maravilla. Están repletos de coleccionables, misiones secundarias y personajes para desbloquear.



Las dos películas de Vengadores acumulan la mayor parte de niveles de la historia, aunque también reviviremos otras películas de Marvel.

LEGO Marvel Los Vengadores

Los héroes y villanos más poderosos de la Tierra se reúnen... una vez más.

Wii U





Género **Aventura**
Compañía **TT Games**
Jugadores **1-2**
Precio **49,95 €**
www.warnerbros.es/videojuegos



Argumento

La historia nos llevará a vivir algunos de los momentos más destacados de Vengadores y Vengadores: La era de Utrón, así como de otras cuatro películas de Marvel.

Tras LEGO Marvel Super Heroes, **los héroes más poderosos de la Tierra** vuelven a reunirse en LEGO Marvel Vengadores, una nueva aventura desarrollada por TT Games que repasa seis películas del universo cinematográfico de Marvel. La historia está compuesta por 15 niveles centrados principalmente en **"Vengadores" y "Vengadores: La era de Ultrón"**, aunque también podremos revivir algunos de los momentos más destacados de películas como "Capitán América: El Primer Vengador", "Capitán América: El soldado de invierno", "Iron Man 3" y "Thor: el Mundo Oscuro" a modo de flashbacks o como niveles extra que se desbloquean tras superar puntos concretos de la aventura.

Sé un vengador

La historia principal no nos llevará más de 10 horas de duración, pero lo cierto es que poco importa, ya que donde de verdad brilla LEGO Marvel Vengadores es en **el modo Juego Libre**. Además de poder completar todos los niveles de la historia principal jugando con cualquiera de los personajes que ya hayamos desbloqueado, esta nueva aventura de LEGO presenta **varios mundos abiertos** diferentes como la casa de Tony Stark en Malibú, Sokovia, la base de SHIELD o Washington DC. Cada uno de estos mundos recrea a la perfección el universo de Marvel y se puede explorar con total libertad en busca de coleccionables y fichas de personajes. Además, están repletos de eventos aleatorios y **misiones secundarias** que van desde evitar atracos hasta combatir el crimen o participar en divertidas carreras.

Desarrollo conocido

Aunque se trata del juego más ambicioso de LEGO hasta la fecha, la base de LEGO Marvel Vengadores sigue siendo la misma que en anteriores entregas. Acción y humor se combinan en un desarrollo que repite esquemas durante sus 15 niveles, aunque hay momentos más inspirados como **secuencias puntuales de conducción o vuelo** y algunos combates más espectaculares e intensos



Los personajes

Más de 150 héroes y villanos controlables nos esperan en LEGO Marvel Vengadores. El elenco es espectacular, pues no solo están todos los de las pelis sino también la gran mayoría de los héroes que han sido Vengadores en los cómics, más estrellas de TV como Jessica Jones.





El Modo Historia

Tiene 15 niveles, la mayoría centrados en las dos pelis de Los Vengadores, aunque también disfrutaremos de otras cuatro cintas de Marvel a modo de flashbacks o niveles extra, que son más pequeños pero igual de divertidos. Además, podemos volver a jugar la historia con todos los personajes desbloqueados para conseguir los numerosos coleccionables y tesoros.



Unas 8-10 horas nos llevará superar los 15 niveles de la historia principal.



El humor sigue teniendo un peso enorme, como en todo LEGO.



La mecánica vuelve a mezclar saltos, puzles y acción, sin respiro.



La búsqueda de tesoros en los escenarios abiertos es muy divertida.



La duración de la aventura se multiplica gracias a varios escenarios abiertos que tienen un tamaño considerable: la base de SHIELD, Sokovia, Sudáfrica o la casa de Tony Stark en Malibú.

La oferta de héroes y villanos disponibles es abrumadora. La cifra supera las 150.

que el resto de la historia. **Las mecánicas son muy sencillas** y no suponen ningún reto, algo que, por otro lado, no tiene que ser negativo ya que se trata de una de las señas de identidad de los juegos de LEGO. Pero lo cierto es que, tratándose del juego más ambicioso de TT Games, esperábamos encontrarnos con alguna mecánica innovadora.

Héroes muy vistosos

El apartado técnico de LEGO Marvel Vengadores mantiene el nivel de lo que hemos visto en anteriores entregas. Escenarios recreados con absoluta fidelidad, buenos efectos para los poderes de los personajes, gráficos correctos y un apartado sonoro en el que destaca **la banda sonora** de las películas de Marvel.

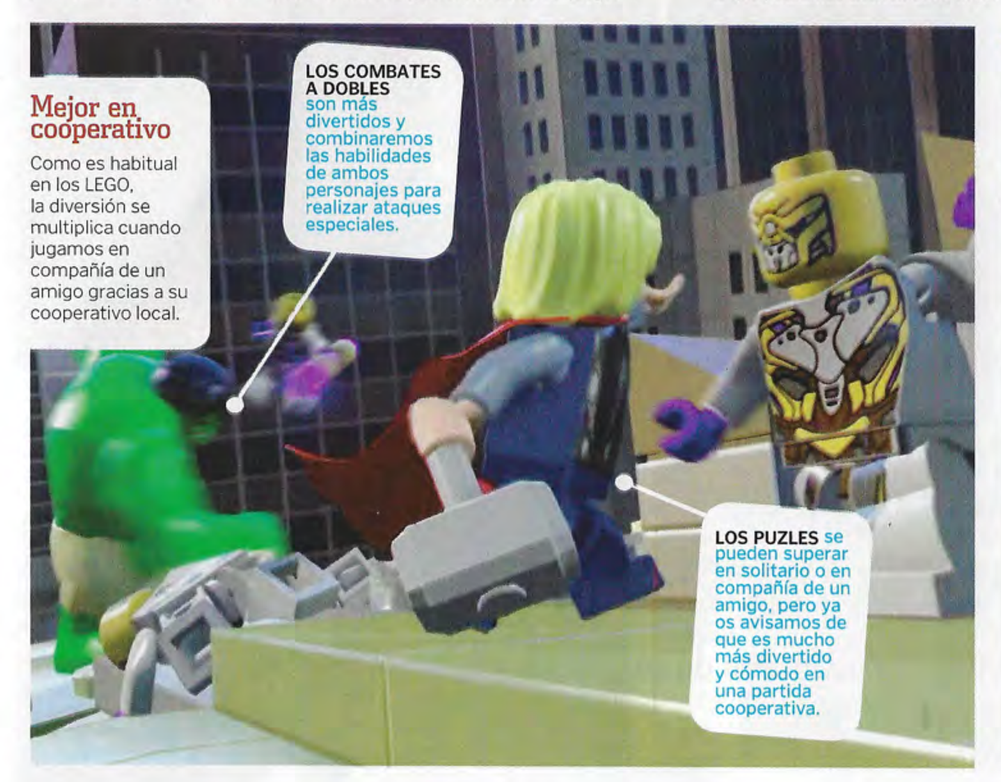




Cada personaje tiene sus propias habilidades y tendremos que combinarlas para avanzar y para encontrar todos los tesoros y coleccionables del juego.



Viviremos situaciones muy variadas, como una persecución con vehículos en la que podremos alternar el control del coche y la torreta para disparar.



Mejor en cooperativo

Como es habitual en los LEGO, la diversión se multiplica cuando jugamos en compañía de un amigo gracias a su cooperativo local.

LOS COMBATES A DOBLES son más divertidos y combinaremos las habilidades de ambos personajes para realizar ataques especiales.

LOS PUZLES se pueden superar en solitario o en compañía de un amigo, pero ya os avisamos de que es mucho más divertido y cómodo en una partida cooperativa.

Arrasa con todo

Como es habitual en las aventuras de TT Games, podemos destrozar muchas estructuras para conseguir piezas de LEGO. Con ellas compramos nuevos personajes, algo para lo que además hace falta encontrar sus fichas en el modo historia o explorando los escenarios abiertos.





Destrozar todo sigue siendo una de las cosas más divertidas de los LEGO.

SUS MUNDOS ABIERTOS SON EL MAYOR ATRACTIVO DE LA NUEVA AVENTURA DE LEGO EN EL UNIVERSO DE MARVEL

Salvo algún que otro fallo en la inteligencia artifical de los compañeros cuando jugamos en el modo individual, el título llega pulido. LEGO Vengadores es **una aventura enorme** (la más ambiciosa de LEGO hasta la fecha) que destaca por su inmensa cantidad de contenido.

¡Vengadores, reuníos!

Si ya habéis jugado a los anteriores títulos de LEGO, os sentiréis como en casa y LEGO Marvel Vengadores no os defraudará. Se trata de una aventura sencilla, cargada de humor y acción y con algunos **puzles y situaciones** que aportan variedad al conjunto. Además, la posibilidad de jugarlo en compañía gracias a su **cooperativo local** se agradece y hace que la experiencia se disfrute aún más. Sus mecánicas resultan algo repetitivas, pero lo cierto es que TT Games ha hecho un gran trabajo a la hora de recrear el universo de las películas y ofrece una aventura para toda la familia, divertida y que nos permite convertirnos en los héroes y villanos más famosos de Marvel.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★☆
Correctos y vistosos, igual que lo visto en la anterior entrega.

Diversión ★★☆☆
Variedad de situaciones y contenido, pero se hace repetitivo.

Multijugador ★★★☆
Jugar con un amigo es la mejor opción y la más divertida.

Duración ★★★★
10 horas para la historia y más del triple para los secretos.

Más de 150 personajes, varios mundos abiertos y 6 películas adaptadas en 15 niveles.

Mecánicas repetitivas. La fórmula LEGO es siempre la misma, no te va a sorprender.

Nuestra opinión

¡Vengadores, reuníos!

Las dos películas de Vengadores y otras cuatro cintas adaptadas del universo Marvel son motivos suficientes para volver al mundo de LEGO y disfrutar de su humor y de sus sencillas mecánicas. Y tiene seis escenarios abiertos.

Te gustará...

Más que...



LEGO Jurassic World

Igual que...



LEGO Marvel Super Heroes

Total

83

EL DATO
Si atrapáis el poder de un eidolón en combate, el poder Trance os servirá para utilizar su ataque especial






NINTENDO 3DS



12

Género **Rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1-4**
Precio **39,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Los exploradores han llegado a la isla de Amostra en busca de los legendarios cristales, que están considerados la fuente de la vida. Pero para alcanzarlos tienen que enfrentarse a una serie de eidolones.

Final Fantasy Explorers

La isla de los cazadores de monstruos.

Este Final Fantasy prescinde de una trama argumental definida para retarnos a una larga serie de **misiones al estilo Monster Hunter** (como derrotar a cierto número de enemigos concretos o conseguir un objeto en particular), aunque nuestra tarea más importante como explorador es encontrar el **Cristal central**, la principal fuente de la vida en este mundo. La isla de **Amostra**, donde se desarrolla el juego, está dividida en numerosos escenarios conectados entre ellos y poblada por una gran variedad de enemigos, los cuales reconoceréis de otros Final Fantasy.

Rol de acción y caza

Los combates son en tiempo real y muy orientados a la acción, aunque dependiendo de la profesión que asignéis a vuestro personaje la manera de pelear cambia mucho. Hay un total de **21 trabajos** que iréis desbloqueando, entre ellos los habituales de caballero, mago negro, mago blanco y monje. Podéis cambiar de oficio siempre que queráis, y usar el que más os convenga para dar caza a cada enemigo. Los enfrentamientos más épicos e intensos son los que nos enfrentan a **los eidolones**, grandes criaturas que han aparecido como invocaciones en otros Final Fantasy (aunque hay dos nuevos, Dryad y Amaterasu, que se unen a otros diez ya conocidos). Pero el mayor punto fuerte del juego es, sin ninguna duda, su **multijugador cooperativo**. Hasta 4 jugadores simultáneos pueden disfrutarlo tanto en conexión local como online, y de esta manera se puede jugar en compañía cualquier misión. Si queréis, podéis alternar en una misma partida entre superar las misiones







Los eidolones son poderosas criaturas a las que debemos enfrentarnos. Aquí tenemos a Bahamut, y también están Shiva, Ifrit, Ramuh, Odin y muchos otros.



La transformación en personajes clásicos nos permite usar un reconocible movimiento especial. Para desbloquear a cada héroe hay que cumplir requisitos.





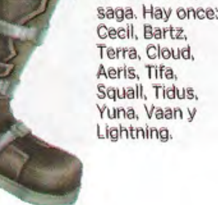
LA PANTALLA INFERIOR muestra el mapa del escenario en que os encontráis. También podéis ver el mapa general de Amostra.

LOS COMBATES se desarrollan en tiempo real, y tenéis muchas maneras de atacar: espadazos, flechas, hechizos...



EN ESTE MOSTRADOR podéis aceptar las distintas misiones del juego, que son muchas. Están divididas por rango en función de su dificultad.

LA CIUDAD DE LIBERTAS es vuestra base de operaciones. Si habláis con los personajes indicados con exclamaciones, desbloquearéis más misiones.



La función Trance nos transforma temporalmente en personajes clásicos de la saga. Hay once: Cecil, Bartz, Terra, Cloud, Aeris, Tifa, Squall, Tidus, Yuna, Vaan y Lightning.

SU MULTIJUGADOR COOPERATIVO PARA 4 JUGADORES ES SIN DUDA SU MAYOR PUNTO FUERTE

solos y pasaros otras con vuestros amigos, pues de las dos maneras el juego os las contabilizará como superadas, todo un acierto. Es una pena que **las misiones sean repetitivas**, porque en muchos aspectos es un buen juego, y en cooperativo lo disfrutaréis bastante, pero como rival de Monster Hunter 4 Ultimate se queda bastante por debajo. Además, los textos sólo están en inglés y en francés.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Visualmente es muy simple, y ni siquiera tiene efecto 3D.

Diversión ★★★☆☆
Entretenido, sobre todo en cooperativo, pero muy repetitivo.

Sonido ★★★☆☆
Buena banda sonora, pero lejos del nivel de la de otros FF.

Duración ★★★☆☆
Muchísimas misiones, aunque gran parte de ellas se parecen.

(+) El cooperativo. Los eidolones. Las transformaciones en personajes clásicos.

(−) En inglés. Gráficos simples y sin efecto 3D. Misiones repetitivas.

Nuestra opinión

Un complemento decente a la saga

Entretenido spin-off para amantes de Monster Hunter y quienes quieran aprovechar su multijugador. Pero para una experiencia Final Fantasy tradicional, quedaos con los Bravely.

Te gustará...

Más que... Code of Princess

Menos que... Monster Hunter 4 Ultimate



Total

78



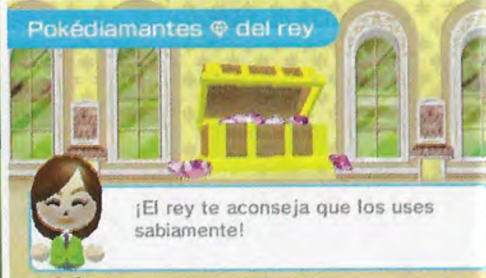
En el papel de nuestro propio Mii, recorremos diversas islas buscado y coleccionando juguetes Pokémon. Una vez en la isla, manejamos al Pokémon.

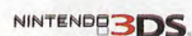


Los combates en tiempo real son el elemento esencial. Cada Pokémon ataca con dos botones, a los que podemos asignar los ataques de que dispongamos.













Género **Acción**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **29,95 €**
www.nintendo.es

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★☆☆☆
Sonido	★★☆☆☆
Duración	★★★☆☆

Valoración

Un beat 'em up de mecánica sencilla y repetitiva. Pero están todos los Pokémon y es ideal para los niños.

Total
73

Pokémon Rumble World

Nunca hacerte con todos fue tan sencillo.

Nintendo ha decidido sacar la edición física de Pokémon Rumble World, y nosotros nos alegramos, porque la verdad es que disfrutar del contenido completo del juego sin necesidad de los micropagos de la versión de la eShop redondean un producto más sólido. Un juego en el que disfrutamos de batallas Pokémon rebosantes de acción, tan sencillas como aptas para todos los públicos.

Pokéjuguetes temibles

El prota del juego es nuestro Mii, quien recibirá del soberano del Reino de los Juguetes el encargo de explorar el mundo para capturar **juguetes Pokémon salvajes**. Para ello, nuestro medio de transporte será un globo, y cada vez que subamos a él no sabremos dónde vamos a aterrizar. Una vez en tierra, seleccionamos a uno de nuestros juguetes Pokémon... y a combatir. De hecho, el juego es un **beat 'em up** muy sencillo, en el que con dos botones damos su merecido, sin mucha dificultad, a decenas de juguetes Pokémon y a **algún que otro jefe** tamaño XXL. Lo bueno es que podemos aprender diferentes ataques y asignar los que queramos a esos dos botones, además de capturar la Pokédex completa (más de 700 Pokémon). Un juego muy sencillo, no solo en lo jugable sino también en lo técnico, pero que los fans apreciarán porque ofrece una manera sin complicaciones de disfrutar el mundo Pokémon.



El gran atractivo del juego es que están todos los Pokémon descubiertos hasta la fecha, incluidas las megaevoluciones. En versión juguete, eso sí.



El modo Clásico del juego nos permite diseñar cada detalle de nuestro equipo de cinco personajes. Elegimos su clase y la manera de mejorar sus habilidades.



Exploramos las mazmorras en vista subjetiva y libramos combates por turnos contra todo tipo de bestias. En la pantalla táctil, nosotros mismos dibujamos el mapa.











Género **Rol**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
atlus.com/untold2

Puntuaciones
Gráficos ★★
Diversión ★★★
Sonido ★★
Duración ★★★

Valoración
Uno de los juegos de rol más profundos, estratégicos y difíciles de 3DS. Un título que los muy roleros valorarán.

Total
82



Etrian Odyssey 2
Untold The Fafnir Knight

Para auténticos apasionados del rol.

Como ya hizo con el primer Etrian Odyssey, Atlus ha realizado un "remake" para 3DS del segundo capítulo de la serie, editado en su momento para DS y que nunca llegó a Europa. Una revisión que le da al juego un completo **lavado de cara gráfico** y que nos permite jugar en dos modos: el Clásico, muy parecido al juego original, y un nuevo modo Historia que da más importancia a la trama y rebaja la dificultad.

Mazmorras peligrosas

El corazón de Etrian Odyssey 2 es la exploración de mazmorras **en vista subjetiva**. En ellas nos esperan secretos, tesoros y muchos combates por turnos y, en su mayoría, aleatorios contra monstruos terribles. Avanzamos por casillas y la pantalla táctil nos sirve para dibujarnos el mapa. En el modo Historia nuestro equipo de 5 personajes está predefinido, los elementos narrativos son más importantes y la dificultad, más baja. Pero los puristas preferirán el modo Clásico, en el que **creamos de cero y definimos la clase** de cada uno de los 5 héroes. Así el reto es mucho más difícil y cada combate puede ser el último, pero las posibilidades estratégicas son casi infinitas. Si dominas el inglés y amas el rol, deberías probarlo.



Aunque casi todos los combates son aleatorios, algunos enemigos aparecen en el mapa. Suelen ser muy poderosos.









NINTENDO 3DS

- ROL
- SQUARE ENIX
- 26 DE FEBRERO



Mapas y menús

Al igual que con su predecesor, la pantalla inferior nos **mostrará mapas** de los escenarios mientras exploramos, y también nos permitirá acceder a menús.

Bravely Second End Layer

Vuelve uno de los baluartes del rol en 3DS.

La continuación de uno de los juegos de rol japonés mejor valorados de 3DS está muy cerca, y podéis probarla ya mismo gracias a la demo que ha llegado a la eShop. Con los Bravely, Square Enix quiere reivindicar la esencia de los Final Fantasy de la era de SNES, pero con nuevas mecánicas y un bellísimo diseño artístico.

La historia continúa

Agnès Oblige, la principal protagonista de la anterior entrega, se ha convertido en papisa, líder religiosa de la Ortodoxia del Cristal, y el mundo de Luxendarc parece haber recuperado la paz. Sin embargo, pronto surge una nueva y peligrosísima amenaza: el Káiser Oblivion, líder del Imperio Glanz, secuestra a Agnès y tiene intención de dominar el mundo. Es aquí donde entra nuestro nuevo protagonista, Yew Geneolgia, guardaespaldas de Agnès que se ve obligado a observar impotente cómo se llevan a su papisa. Tras recuperar la consciencia, Yew parte de inmediato en dirección a la

Agnès Oblige ya no será jugable, pero tendrá mucho peso en la historia. Ahora es la papisa de la Ortodoxia del Cristal.



Los textos estarán totalmente en castellano, así que no os preocupéis.



LOS BRAVELY REIVINDICAN LA ESENCIA DE LOS FINAL FANTASY CLÁSICOS





Sistema de trabajos

El sistema de profesiones se verá ampliado respecto al anterior juego, y ahora habrá 30 distintos para asignar a nuestros personajes (en Default había 24), con novedades tan interesantes como el astrólogo y el exorcista, entre otros. Cada profesión tendrá unas habilidades y puntos fuertes muy definidos, y formar un equipo equilibrado y que se complemente bien será clave.











5162

Combates

Los combates serán por turnos, con un sistema prácticamente idéntico al de Bravely Default. Una vez más será fundamental saber cuándo usar varios movimientos a la vez y cuándo cubrirse. Este sistema nos encantó en el primer juego, y volveremos a disfrutarlo.

fortaleza aérea donde tienen retenida a Agnès. Más adelante se le unen otros compañeros jugables: Edea Lee y Tiz Arrior, que ya estuvieron en Bravely Default, y otro personaje nuevo: Magnolia Arch, una misteriosa chica que viene de la Luna. Con todos ellos deberéis hacer frente a multitud de enemigos con un sistema de combate por turnos muy continuista respecto a su predecesor, en el que la clave será alternar con cabeza entre los comandos Brave y Default, gracias a lo cual podremos reservar movimientos para turnos posteriores o tomarlos "prestados" con antelación para lanzar varios ataques en un mismo turno.

Rol de mucha calidad

En definitiva, perfeccionará la jugabilidad de su predecesor y nos permitirá volver a un mundo que nos cautivó, aunque está por ver si tendrá novedades de peso para superar a su predecesor.

Primera impresión

- **Será largo y con una gran jugabilidad.**
- **¿Aportará novedades respecto a Default?**





Magnolia Arch ya apareció en una secuencia desbloqueable de Default.







PERFECCIONARÁ LA JUGABILIDAD DE SU PREDECESOR Y NOS PERMITIRÁ VOLVER A UN MUNDO FASCINANTE QUE NOS CAUTIVÓ





Con cada oficio aprenderéis distintas habilidades que os serán muy útiles en combate.



NINTENDO 3DS

Nintendo SQUARE ENIX

BRAVELY SECOND END LAYER

Edición especial

La edición coleccionista incluirá un CD con la banda sonora, una figurita de Agnès y un libro de ilustraciones. Si le seguís bien la pista, puede que aún estéis a tiempo de haceros con una.



EL LISTÓN ESTÁ ALTO

Bravely Default me parece uno de los mejores juegos de rol de los últimos años, y tengo muchas ganas de jugar a fondo esta continuación. Sólo espero que, pese a ser claramente continuista, aporte algunas novedades, y que el argumento esté a la altura del de su predecesor.

Los Yo-Kai están por todas partes y afectan a nuestra vida cotidiana, aunque no los veamos.

NINTENDO 3DS

- ROL
- LEVEL-5
- 2016

Yo-Kai Watch

Se acercan juego y serie del fenómeno.



Batallas Yo-Kai

La pantalla táctil nos mostrará los comandos de los combates, que contarán con un original sistema con elementos tanto **en tiempo real** como de **turnos**. Al explorar veremos mapas.

Aún no conocemos la fecha de lanzamiento de Yo-Kai Watch para 3DS, pero tenemos otra noticia muy buena: ¡se ha confirmado oficialmente que la serie de animación llegará en breve a las televisiones de España! Al igual que con otras sagas de Level-5 como Inazuma Eleven y Little Battlers eXperience, juegos, manga y serie de Yo-Kai Watch se produjeron simultáneamente en Japón para crear una ambiciosa propiedad intelectual que abarcase distintos medios. Y el éxito, por lo menos en el país del Sol Naciente, ha sido colosal.

Relojes y espíritus

Tenemos muchas ganas de ver la serie, pero el juego nos emociona aún más. En él podremos escoger entre ser un chico (Nate) o una chica (Katie) que se hace con un misterioso reloj con poderes sobrenaturales. Gracias a este reloj interactuaremos con los Yo-Kai, unos espíritus que abundan por todas partes aunque sólo dicho artilugio nos permite verlos. Y lo mejor de todo es que podremos reclutarlos y luchar con ellos contra los Yo-Kai más rebeldes, con un sistema de coleccionismo de criaturas que recordará a Pokémon. También podremos fusionar dos Yo-Kai para obtener uno más poderoso.

Primera impresión

Tiene pinta de ser muy divertido.

En Japón salió hace años y en Norteamérica en 2015, a ver cuándo aquí...

GRACIAS A UN MISTERIOSO RELOJ INTERACTUAREMOS CON LOS ESPÍRITUS.



Shogunyan es uno de los Yo-Kai legendarios que conoceréis. Es un poderoso guerrero muy hábil con la espada.



Whisper es el primer Yo-Kai que conoce Nate (o Katie), y el que le entrega el reloj.

El equipo de batalla podrá tener hasta seis Yo-Kai: tres pelearán a la vez, y los otros tres estarán en reserva y podrán salir al combate cuando queráis.

Cuando aparezca el icono de la lupa podréis buscar Yo-Kai en el escenario, luchar contra ellos e intentar reclutarlos.

Os moveréis por escenarios urbanos, al estilo de Inazuma y Little Battlers eXperience.

QUÉ GANAS DE JUGARLO

Es uno de mis juegos más esperados desde hace mucho tiempo, y parece estar ya muy cerca. Level-5 es una de mis compañías favoritas y Yo-Kai Watch es su mayor éxito hasta la fecha en Japón, por lo que tengo muchas expectativas puestas en este juego.

Wii U

ACCIÓN
NINTENDO
ABRIL

Star Fox Zero

Cruzando los límites de la Galaxia.

Está ya muy cerca, a apenas dos meses de nuestras vidas, pero Nintendo aún se guarda muchísima información en la manga sobre la que será la mayor aventura galáctica jamás vivida en Wii U. Parece que el argumento será una especie de "remake" de los juegos Star Fox de NES y Star Fox 64 de N64, con el equipo Star Fox tratando de impedir que el ejército de Andross conquiste el sistema Lylat. Y, de hecho, muchas cosas del juego nos serán familiares... y convivirán con otras realmente revolucionarias, incluida la forma de jugar.

El sistema Lylat

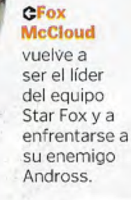
El juego volverá a alternar niveles en el espacio exterior y en diversos planetas, que mezclarán tramos de scroll dirigidos con zonas abiertas en las que moveremos nuestro Arwing con total libertad. Dispondremos de un número limitado de bombas y la capacidad de cargar nuestro láser para liberar un ataque más poderoso. Y, naturalmente, se mantendrán las maniobras como el rizo ("barrel roll") ahora asignadas al stick derecho (con el izquierdo desplazaremos la nave). Pero, como ya sabéis, todo cambiará con la aportación de GamePad, que nos mostrará la visión desde la cabina del piloto y con el que apuntaremos: es decir, disparo y movimiento del Arwing serán independientes. El sistema funcionará igual en los otros vehículos, el tanque Landmaster, el nuevo Gyrowing, tan versátil como un dron, y el Walker, transformación del Arwing. Y las expectivas son altísimas para un juego que será respetuosamente clásico y rabiosamente nuevo.

Primera impresión

- **Puro disfrute arcade con un control único.**
- **Gráficos poco rompedores.**

Desde el Arwing

Miyamoto en persona se está encargando de que Star Fox Zero sea **el juego que mejor uso dé al GamePad**. En su pantalla veremos la acción desde la cabina del vehículo, y moviéndolo desplazaremos el punto de mira. Una experiencia de control nunca vista.



Fox McCloud vuelve a ser el líder del equipo Star Fox y a enfrentarse a su enemigo Andross.



Recorreremos los planetas del sistema Lylat y el vacío espacial para enfrentarnos al ejército de máquinas de Andross.

STAR FOX ZERO SERÁ UN JUEGO SOLO POSIBLE EN WII U. UNA EXPERIENCIA ÚNICA PARA NINTENDEROS

El Landmaster selecciona varios objetivos para lanzar un disparo cargado que acabe con todos.

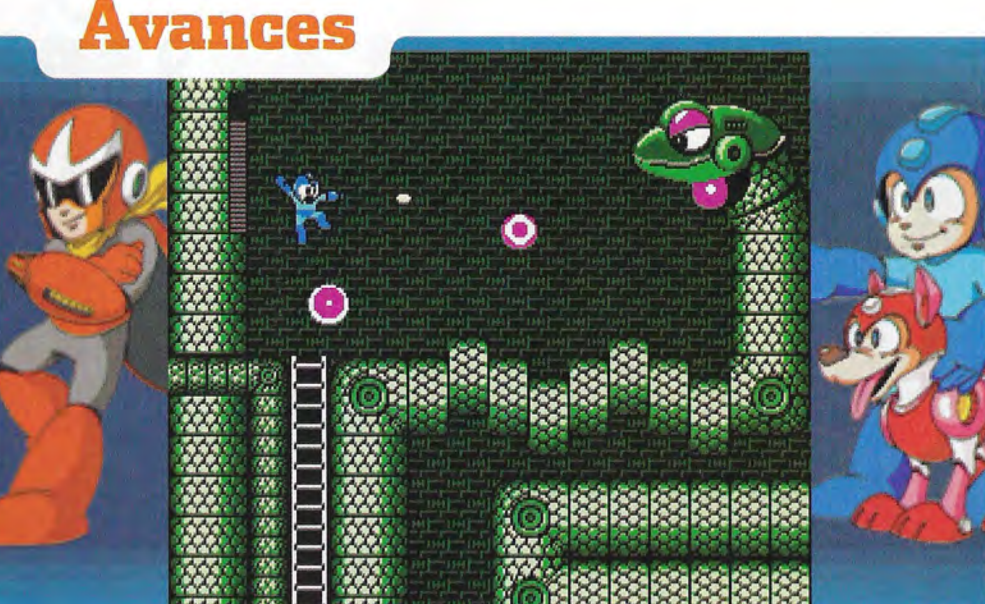


ACCIÓN ESPECIAL

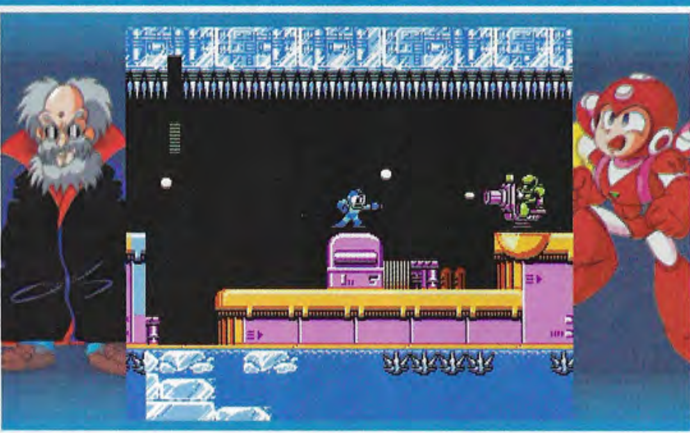
El co-director del juego, Yusuke Hashimoto de PlatinumGames, ha dicho que, a pesar de haber trabajado en muchísimos juegos de acción, Star Fox está ofreciéndole desafíos completamente nuevos. Y eso es precisamente lo que esperamos nosotros: un desafío diferente.

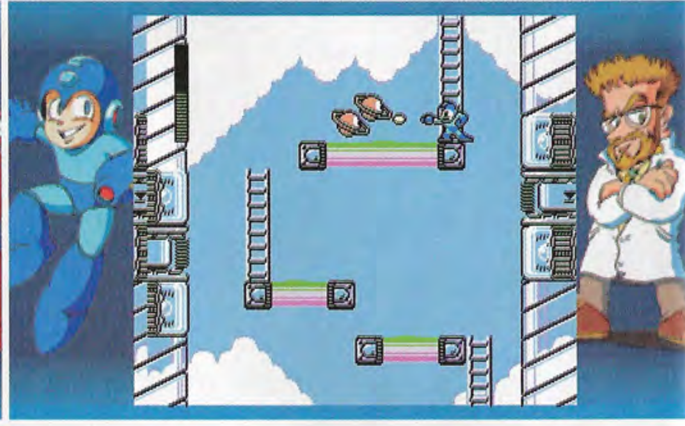
Falco y el resto del equipo se seguirán comunicando con nosotros durante las misiones.











NINTENDO 3DS

- ACCIÓN
- CAPCOM
- 23 DE FEBRERO

Mega Man
Legacy Collection

Un viaje retrospectivo a los orígenes de una leyenda.



Formato cuadrado

Para jugar, se usará la pantalla superior únicamente. Se ha querido mantener el formato de imagen 4:3 que había en los originales, lo que se traduce en la presencia de un marco "decorativo".

Mega Man, uno de los personajes más icónicos del mundo de los videojuegos, empezó a forjar su leyenda en los tiempos de NES. Entre 1987 y 1993, salieron de la cadena de montaje seis entregas que han quedado para la historia y que, desde el 23 de febrero, podremos revivir con una recopilación para la eShop de 3DS. Curiosamente, este lanzamiento servirá para mitigar la decepción por el retraso de Mighty No. 9, el sucesor espiritual que Keiji Inafune, padre de Mega Man, está desarrollando.

Plataformas con acción

Los seis juegos de la colección apuestan por el desplazamiento lateral en 2D a lo largo de niveles llenos de plataformas y enemigos, saltando y disparando. Jugablemente, la mayor novedad es la inclusión del modo Desafío, una sucesión de misiones que mezclan diversas secciones de los seis juegos, con una dificultad creciente. También se ha añadido un Museo que funciona como una base de datos, con artes de producción y más de cien objetos.

Digital Eclipse, el estudio de desarrollo, ha hecho una reproducción fiel de los originales, pero remasterizándolos para que luzcan en toda su gloria de 8 bits.

Primera impresión

- **Incluirá seis clásicos.**
- **Que no salga en físico.**



El amiibo de Mega Man desbloquea once desafíos exclusivos que no están en ninguna otra versión de esta colección.

¡NUEVA!

¡MÁS HOBBY CONSOLAS QUE NUNCA!

Coleccionable Especial
La historia de Hobby Consolas
Número 1 - 1991-1993



CURIOSIDADES
ANÉCDOTAS Y MOMENTAZOS DE LA REVISTA
GAME BOY · LYNX · GAME GEAR
TAL COMO ÉRAMOS
UN VIAJE A LOS LOCOS AÑOS 90
ASÍ JUGÁBAMOS

25 AÑOS 1991-2016
¡NUEVA HOBBY CONSOLAS!
Nuevos contenidos • Más páginas • Nuevo diseño
HOBBY CONSOLAS
Nº 295
3,50 €

¡HUELE A CARNE PODRIDA!
INVASIÓN ZOMBI
›Analizamos RE 0 HD Remaster
›Los próximos juegos del género

RETROCOMPATIBILIDAD
LA POLÉMICA ESTÁ SERVIDA
¿Imprescindible o postureo?

REGALO 2 PÓSTER
› Portada nº 1 Hobby Consolas
› Far Cry Primal

20 PÁGINAS DE AVANCES
BATTLEBORN
FAR CRY PRIMAL
BRAVELY DEFAULT
HOMEFRONT THE REVOLUTION
NARUTO UNS 4...

REPORTAJE
25 AÑOS, 25 SAGAS
Juegos que han acompañado la historia de la revista

THE DIVISION
Supervivencia extrema en Nueva York

GRATIS COLECCIONABLE
La historia de Hobby Consolas

CORRE A TU QUIOSCO Y DESCÚBRELA

Y DE REGALO...
COLECCIONABLE
25 años de Historia de los Videojuegos

Los juegos de Metroid



Al borde de la treintena, repasamos la menos prolífica de las sagas míticas de Nintendo.



+info
Gunpei Yokoi (1941-1997), mítico creador de la Game Boy y la cruceta, fue también productor de los primeros Kid Icarus y Metroid.

La historia de los videojuegos ha tenido muchos momentos clave desde el Pong hasta nuestros días. Pero lo vivido en Japón a mediados de los 80 es lo que decidió el camino a seguir para siempre. Sobre los circuitos de la NES debutaron sagas fundamentales que han sabido reinventarse, y así ser fenómenos decisivos en varias generaciones diferentes. En el 85 nació el primer **Super Mario Bros.** y poco después llegarían dos gigantes: **Zelda** y **Metroid**. Ambas sagas inmortales cumplen treinta años en breve, pero con historias bien diferentes, ya que, mientras el resto del podio nintendero suma varios títulos por consola, la historia galáctica apenas cuenta **nueve aventuras**. Otra particularidad que dejó a todos de piedra: cuando al fin se quitó el traje, supimos que **Samus** es **la primera gran heroína de los videojuegos**.

Un estilo diferente

Al contrario de lo que ocurre en otras sagas, Metroid no está fuertemente ligada a un nombre propio en particular. Fueron muchos los genios que tuvieron que unirse para dar forma a la criatura (nunca mejor dicho). Para empezar, el gran **Gunpei Yokoi** dirigía el estudio 1 de Nintendo que, junto a **Intelligent Systems**, se hizo cargo del desarrollo. **Satoru Okada** dirigió y **Yoshio Sakamoto** diseñó los personajes. El otro aspecto fundamental de la aventura, la música, fue una revolucionaria obra de **Hirokazu Tanaka**. En un entorno muy vivo de trabajo, se decidió mezclar los dos mayores éxitos de NES en un juego claramente diferente a los anteriores. De Super Mario tomaron el desarrollo de plataformas laterales,



Ridley es enemigo de Samus desde el primer Metroid. Un Pirata Espacial de alto rango, responsable de la orfandad de nuestra heroína.



Super Metroid trajo un evidente salto gráfico, pero también un desarrollo más complejo. Superar el juego es un reto de los que no existen hoy día.

El clásico en todas partes

Hemos podido jugar el Metroid original de NES en GBA (tanto en una conversión directa de NES como en el remake Zero Mission), en la Consola Virtual de Wii, en la eShop de 3DS y en la eShop de Wii U (donde también está Zero Mission). Si no la has jugado, ya sabes...



Cronología completa

1986
NES
Metroid



1991
NES
Metroid II: Return of Samus



1994
SNES
Super Metroid



2002
GBA
Metroid Fusion





pág 66 **Pokémon Rojo, Azul y Amarillo**
¡Muy pronto, el juego con el que nacieron los Pokémon, en la C.V. de 3DS!



pág 68 **FF Tactics Advance**
Uno de los mejores y más especiales FF, en la C.V. de Wii U.





La inesperada llegada de Prime supuso una revolución gráfica y jugable, no sólo para la saga o para la consola, sino para la historia de los videojuegos. Todo FPS bebe del trabajo de Retro Studios.

mientras de Zelda se usó el estilo no lineal, con poderes que se van adquiriendo durante la aventura. Pero si Mario saltaba en un mundo de color, y Link luchaba en un mágico medievo, el nuevo título se iba a enmarcar en **el espacio**.

Un alien en el sector

Nadie del equipo de trabajo se molestó en ocultar que eran fans de la fantástica película "**Alien, el Octavo Pasajero**" (1979, Ridley Scott)... y eso es algo más que evidente en cuanto pasas unos minutos con el juego. Sakamoto y los suyos decidieron inspirarse en los diseños que H.R. Giger hizo de los entornos alienígenas, y la guinda estética la puso la banda sonora, con silencios, y apenas distinguible en ocasiones de los efectos de sonido. Transmite **el suspense y la soledad** de Samus y es, por momentos, incluso aterradora. En lo jugable, muchos aspectos habían



La rareza de la saga es este pinball para DS, que sirvió de aperitivo para el genial Hunters.

resultado muy especiales también, con una exploración complejísima y bidireccional nada común. ¿Iba a funcionar un juego tan adulto, difícil y particular? Vaya si lo hizo... pero pronto quedó claro que no iba a ser de los clásicos éxitos que llaman a hacer secuelas sin parar, como sí ocurrió con Super Mario: la NES

Lo mejor de la saga está en la eShop

En la generación actual no tenemos aún Metroid alguno, pero las tiendas virtuales de Wii U, 3DS y Wii nos acercan a infinidad de horas de diversión junto a Samus. El primer Metroid está maravillosamente reconstruido en el remake Zero Mission, y el de GB es el más simple... pero los demás deberían formar parte de vuestra colección sí o sí.

	Original de	Disponible en	Precio
METROID	NES	Wii U - 3DS - Wii	4,99€
METROID II: RETURN OF SAMUS	GB	3DS	4,99€
METROID FUSION	GBA	Wii U*	6,99€
METROID: ZERO MISSION	GBA	Wii U	6,99€
SUPER METROID	SNES	Wii U - Wii	7,99€
METROID PRIME TRILOGY	Wii	Wii U	19,99€

* Al igual que el primer Metroid, Metroid Fusion formó parte del programa embajador de Nintendo 3DS, pero sin embargo no se encuentra disponible a la venta en la eShop



EL MANDO DE Wii U se ha convertido en el lugar ideal para jugar a las aventuras de Samus. Desde las maravillas 2D de GBA y SNES hasta la obra maestra llamada Prime.

EN GAMECUBE Y GBA LA SAGA VIVIÓ SU MEJOR ETAPA. ANTES, EN SNES, SUPER METROID MARAVILLÓ AL MUNDO... PERO LO MEJOR ESTABA POR LLEGAR.

2002
GC
Metroid Prime



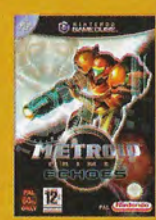
2004
GBA
NES Classics: Metroid

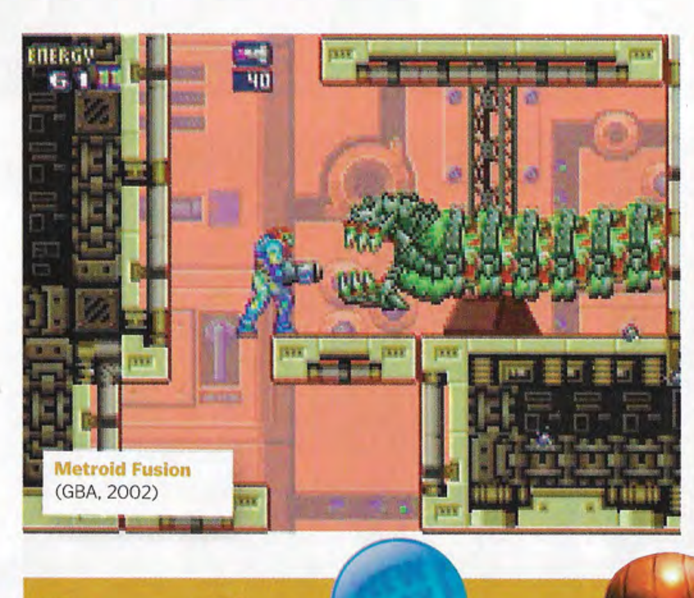


2004
GBA
Metroid: Zero Mission



2004
GC
Metroid Prime 2: Echoes





Metroid Fusion
(GBA, 2002)

Metroid Prime 2
(GC, 2004)

New Play Control

Éste fue el sello con el que se relanzaron juegos de GameCube con el control "a lo Wii".

A pesar de sus juegazos, Gamecube fue la consola menos exitosa de Nintendo. Sin embargo, Wii, su sucesora, sorprendió al mundo entero y vendió más de 100 millones de unidades. El éxito se debió principalmente a su nuevo control, por lo que la idea empezó a coger fuerza: ¿y si volvemos a sacar joyas de "la cube" en Wii... y con control por movimientos? Ni DK Jungle Beat, ni siquiera los Pikmin funcionaron bien, pero Mario Power Tennis sí que rozó el millón y medio en ventas. No obstante, todos habíamos alucinado con Metroid Prime 3, y teníamos claro lo que esperábamos realmente de esta línea de juegos: revivir los dos primeros Prime. En Japón salieron por separado... y al fin Nintendo lanzó para Wii en una recopilación imprescindible: Metroid Prime: Trilogy. El control fue inmejorable, y el formato progresivo con cable por componentes elevó aún más la experiencia visual. Ahora es un imprescindible de la eShop de Wii U.

EL MANDO DE Wii encajó a la perfección en los juegos de primera persona, por lo que redescubrir así la saga Prime fue todo un lujazo.

no tuvo más Metroid y hubo que esperar cinco añitos para la segunda parte, en **Game Boy**. No fue tan bueno como el primero, pero en él debutó el diseño que todos conocemos hoy del Power Suit. Además, en él empezó a desarrollarse la historia de la saga, más allá de los elementos estéticos que funcionaban en la primera. En resumen, la saga Metroid narra las aventuras de **la cazarrecompensas Samus Aran**, y su lucha contra el peligro que suponen para la galaxia una especie de aliens llamados Metroid si acaban en manos del temible dragón espacial Ridley y su tropa de Piratas Espaciales.

La madurez y el cambio

En sólo tres años llegó **Super Metroid** de SNES y, con él, el culmen de un estilo. Todo se perfeccionó para dar lugar a uno de los mejores juegos de todos los tiempos, que sentó cátedra para las dos entregas de GBA: **Fusion** y **Zero Mission** (remake del Metroid de NES). Pero el verdadero sucesor de Super Metroid se hizo esperar. Nada menos que ocho años sin Metroid alguno dieron al tras-

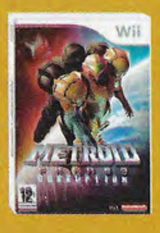
2005
DS
Metroid Prime Pinball



2006
DS
Metroid Prime Hunters



2007
Wii
Metroid Prime Corruption



2009
Wii
New Play Control: Metroid Prime (JAP)







Metroid Other M
(Wii, 2010)



Metroid Prime Federation Force
(3DS, previsto para 2016)

te con el deseo de verlo en N64, y no fue hasta una visita de **Shigeru Miyamoto a las oficinas de Retro Studios** cuando se fraguó el éxito. ¡Metroid iba a ser desarrollado fuera de Nintendo! ¡E iba a ser un juego en primera persona! El resultado: **Metroid Prime** para GameCube, referente absoluto del género y el mayor éxito de la franquicia. Poco después llegó una brutal segunda parte, en la que se introdujo el multijugador a pantalla partida, y la tercera (desarrollada también en GC) se retrasó para lanzarla en Wii con control por movimientos. Poco antes, Nintendo desarrolló **MP: Hunters** para DS. Desde entonces, sólo hemos tenido **Metroid Other M**, que, a cargo de Team Ninja, no alcanzó la excelencia habitual en la saga. Lo próximo será un 'spin off' para 3DS, Metroid Prime Hunters... pero **aún no se sabe nada del próximo gran Metroid**.



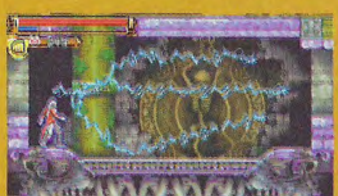
+info

Yoshio Sakamoto es el nombre más repetido: diseñador, director, guionista o productor de todo Metroid, a excepción de los Prime.

LA SEQUÍA EN LA SAGA LA PONE SIEMPRE EN EL CENTRO DE LOS RUMORES. DE MOMENTO NO HAY NUEVO CAPÍTULO ANUNCIADO. ¿QUIZÁ EN NX?

"Metroidvania": todo un subgénero

Como ocurre con tantas otras sagas, Castlevania nació en NES y se revolucionó en SNES. En este caso, fue Super Castlevania IV (en la eShop de Wii U) el encargado de dejarnos boquiabiertos. Años más tarde, y ya en plena moda de los gráficos poligonales, Koji Igarashi escribió una aventura 2D muy diferente para la PlayStation de Sony. En ella, la aventura perdió linealidad en favor de la exploración, y el complejo mapa pedía revisitar zonas. ¿Os suena? Habían nacido los "metroidvanias".



LA ESTÉTICA victoriana marca la diferencia entre las franquicias, ya que el desarrollo y la jugabilidad son similares.



KOJI IGARASHI fue el artífice del gran cambio en la saga vampírica.

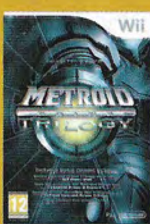


SYMPHONY OF THE NIGHT, el gran Castlevania de PSX, fue el que marcó la "metroidzación" de la saga. Luego, GBA y DS recogieron el testigo con 5 juegazos.

2009
Wii
New Play Control: Metroid Prime 2: Echoes (JAP)



2009
Wii
Metroid Prime Trilogy



2010
Wii
Metroid Other M



2016
3DS
Metroid Prime: Federation Force



Cosas que debes saber de Pokémon Rojo, Azul y Amarillo

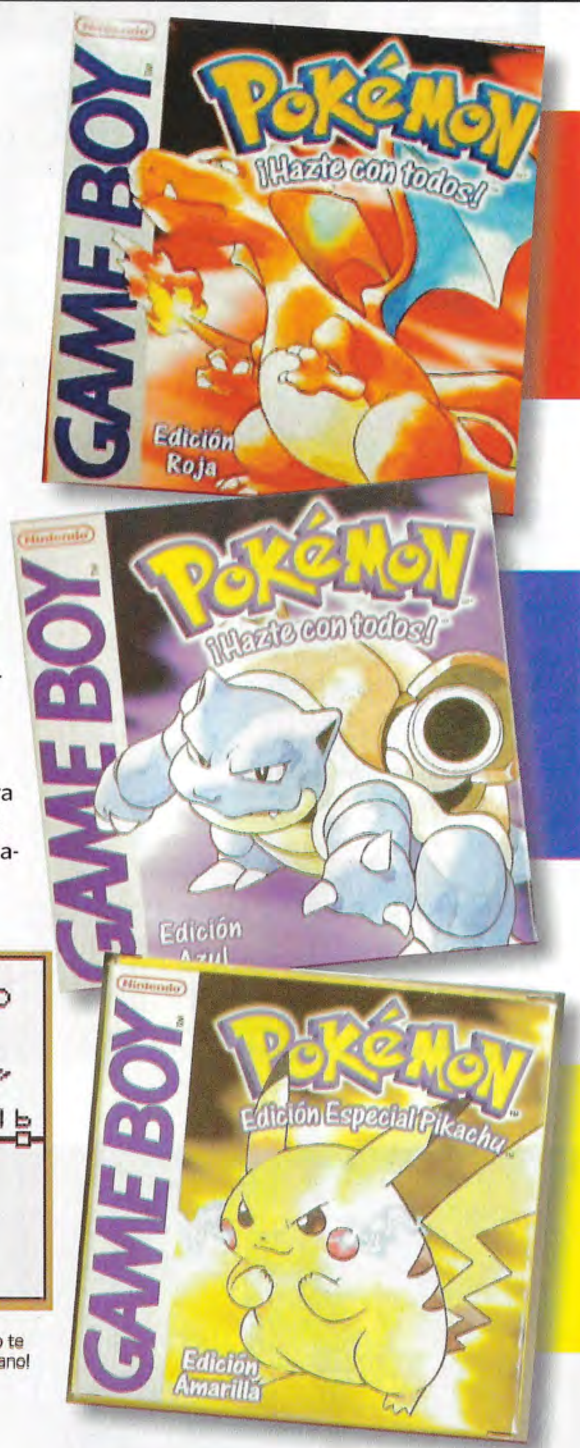
El 27 de febrero llega a la Consola Virtual de 3DS Pokémon Ediciones Roja, Azul y Amarilla para Game Boy, es decir, la primera aventura Pokémon en sus tres versiones. ¡Y te ayudamos a elegir una de ellas!

¿Qué es Pokémon Ediciones Roja, Azul y Amarilla?

El primer juego de Pokémon nos llega ahora en su versión en castellano a la Consola Virtual de 3DS. ¿Qué ofrece?

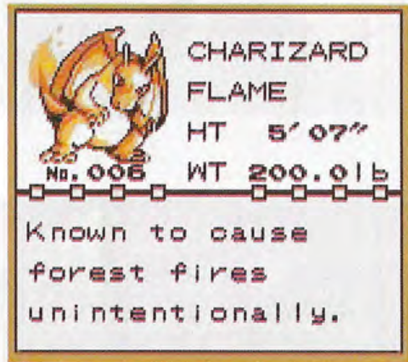
Nos convierte en un entrenador que explora la región de **Kanto**, con el objetivo principal de llegar a la Liga Pokémon y enfrentarse al Alto Mando. Para ello, debe derrotar a **8 líderes de gimnasio** y hacerse con sus medallas. En su viaje, irá capturando Pokémon salvajes, y el objetivo secundario es completar la **Pokédex**, capturando para ello a las **151 especies** de Pokémon que habitan Kanto (conocidos hoy como la primera generación de Pokémon). Para lograr este objetivo, es necesario intercambiar Pokémon con otros jugadores (característica que se mantiene en la Consola Virtual).

Las dos primeras ediciones, **Roja y Azul,** salieron en Europa en 1999, tras haberse convertido tres años antes en un fenómeno sin precedentes en Japón (allí se conocían como Edición Roja y Edición Verde). Meses después, llegó a nuestro país la **Edición Amarilla**, nueva versión de la misma aventura que añadía detalles para pacererse al anime de Pokémon, que ya arrasaba en las televisiones españolas.





Pokémon era un juego de rol con la peculiaridad de que los Pokémon luchaban por nosotros.



Así eran las fichas de los Pokémon... ¡No te alarmes, el juego de la C.V. llegará en castellano!



¿Qué Pokémon NO puedo capturar?

La gran diferencia entre las tres ediciones son los Pokémon que puedes capturar. La Pokédex de los tres juegos es la misma, con 151 Pokémon. Pero en cada edición hay algunos que no pueden ser capturados. Así los jugadores tenían que intercambiar Pokémon (algo que se mantiene en las ediciones de la C.V.). Estos son los que NO puedes capturar en cada edición.

AZUL

Primeape
Mankey
Growlithe
Arcanine
Scyther
Ekans
Arbok
Electabuzz
Oddish
Gloom
Vileplume



ROJA

Sandshrew
Sandslash
Meowth
Persian
Bellsprout
Weepinbell
Victreebel
Pinsir
Vulpix
Ninetales
Magma



AMARILLA

Weeldle
Kakuna
Beedrill
Ekans
Arbuk
Raichu
Meowth
Persian
Koffing
Weezing
Jynx
Electabuzz
Magmar



¿Qué Pokémon inicial elegir?

Si optas por Amarillo, no tendrás que pensártelo: tu Pokémon de inicio será **Pikachu**. En Rojo y Azul, tendremos que elegir entre **Bulbasaur** (planta), **Charmander** (fuego) y **Squirtle** (agua). ¿Cuáles son los puntos fuertes y debilidades de cada uno?

BULBASAUR



Lo bueno: sube más rápido de nivel y aprende antes habilidades. Posee ataques muy buenos contra los dos primeros líderes de gimnasio.

Lo malo: solo aprende uno de los 5 ataques MO: Corte.

CHARMANDER

Lo bueno: sus especiales son los más poderosos y puede aprender MO 01 Corte y MO 04 Fuerza. Muy bueno en los compases finales de la aventura.

Lo malo: es el que sube de nivel y aprende habilidades más despacio.

SQUIRTLE

Lo bueno: equilibrado en velocidad para subir de nivel y poder de ataque. Aprende MO 03 Surf y MO 04 Fuerza.

Lo malo: como todos los tipo agua, aunque es útil en los primeros gimnasios, no lo es tanto en los posteriores.

Cosas únicas de la Edición Amarilla



Pikachu es obligatoriamente el pokémon de inicio, y te acompaña a tu lado mientras exploras. Además, en el juego se refleja su estado de ánimo: será más feliz cuanto más le uses en combate, si utilizas objetos en él, etc...

En el juego aparecen Jesse y James del Team Rocket, y te enfrentas con ellos varias veces.

La ubicacion de los Pokémon cambia respecto a las otras dos ediciones, y la Mazmorra Rara, lugar donde puedes encontrar a Mewtwo, está rediseñada.

Se incluye el minijuego Surfing Pikachu, en el que... haces surf con Pikachu.



RETRO REVIEW

Si has gozado con **FF Explorers** en 3DS, prueba este capítulo atípico y genial de la saga de Square Enix.



- eShop Wii U
- Estrategia / Rol
- Nintendo
- GBA
- 2003
- 9,99 €
- 1 jugador

DE ÉL DIJIMOS...

"Square nos trae un argumento grandioso que da pie a un juego de rol que además incluye estrategia. Sus combates son muy tácticos y muy adictivos".

Nota: 94

NUESTRA OPINIÓN

Su presencia en la eShop de Wii U es la excusa perfecta para que descubras por qué es un juego de culto. Una pieza clave de los juegos de rol y estrategia, profunda y muy disfrutable.

Nota 89



Un grupo de muchachos de nuestro mundo se ven transportados al fantástico mundo de Ivalice, donde reina la magia. Ellos mismos habrán de convertirse en guerreros y magos para vivir un gran aventura.



Las batallas son por turnos, en escenarios isométricos en los que nos movemos por casillas.



El nivel de detalle gráfico era espectacular en su época, y aún sigue siendo un juego realmente bonito.

Final Fantasy Tactics Advance

Un reto para amantes de la estrategia.

Los juegos de rol y estrategia soportan mejor que otros el paso del tiempo. Si su corazón jugable y su historia son buenos, no importa que técnicamente estén desfasados. Y justo eso pasa con esta joya que, junto a los mejores Fire Emblem, será recordado como uno de los grandes del rol estratégico de todos los tiempos.

Un mundo fantástico

La historia comienza de manera sorprendente, con un grupo de muchachos de nuestro mundo a los que la magia transporta al universo de Final Fantasy. Y no te vamos a contar más, porque merece la pena que descubras tú la genial trama. La aventura se desarrolla por turnos en escenarios divididos en casillas. En nuestro turno, hacemos actuar a todos nuestros personajes, que pueden realizar dos acciones, atacar y desplazarse, eligiendo el orden de ambas. Después, le tocará a todas las unidades rivales. La profundidad está en el desarrollo de cada personaje que, según la profesión que elijamos (soldado, arquero, mago blanco o negro...), adquirirá habilidades radicalmente distintas. A la eShop de Wii U llega en inglés pero, si te apañas, merece la pena que te sumerjas en esta aventuraza.

5 Datos



El juego es obra del equipo que creó Ogre Battle de SNES (1993), también un juego de estrategia por turnos. Square los fichó posteriormente.



El primer FF Tactics salió para PlayStation en 1997. El sistema de juego era parecido al de Advance, pero la historia era diferente.



La banda sonora, de Hitoshi Sakimoto y con tema principal de Nobuo Uematsu, es preciosa, pero la capacidad sonora de GBA no le hace justicia. En Japón, se editó una versión orquestada.



FFT Advance se desarrolla en el reino Ivalice, el mismo de otros juegos de Square como Vagrant Story o Final Fantasy XII.



El juego tiene una secuela, FFT A2 Grimoire of the Rift, que salió para Nintendo DS en 2008 apostando por el mismo género.

Comunidad

Dejad de pasar páginas: la sección que buscábais está ante vosotros, y este mes viene cargada de material: productos nintenderos, vuestras consultas, la entrevista con la nintendera del mes...

El museo de los honores

Asistamos a una nueva clase de arte contemporáneo impartida por los maestros de Miiverse:



Canela celebra San Valentín con su amado Aldeano... al menos en su imaginación, según esta divertida viñeta de **tripledge**, que vuelve a deleitarnos con su preciso -y precioso- trazo. ¡Y mirad qué vecinos más cotillas!



Star Wars sigue despertando la Fuerza también en la comunidad de Art Academy, como demuestra este espectacular escena del usuario **delver**. Ese sable láser no se consigue ni con regla. Por "Finn" un digno homenaje.



Shantae ya merecía un dibujo a la altura de las grandes sagas y, una vez más, **tripledge** nos brinda el más detallado y colorido. Aprovechamos para recomendaros descargar este estupendo plataformas en la eShop.



Fantástica versión de Splatoon emulando la pintura antigua japonesa gracias al artista **komameteas255**. Atención a los detalles de la madera en la brocha, el estampado de la Calamarciña y el dibujo con tinta de calamar.

SE BUSCA



#BuscandoaPikachu (nº 281)
No sabemos si será por el 20 Aniversario de Pokémon o porque no se nos coló un Pikachu sino dos, pero este mes habéis batido el récord de participación. Ahí estaba el granuja, en la primerísima página del sumario, dentro de la imagen de Mundo megamisterioso. ¡Felicidades!



Y este mes: Mega Man
Para celebrar el lanzamiento de Mega Man Legacy Collection en 3DS (23 de febrero), este mes hemos escondido al mítico héroe de Capcom entre las páginas de la revista. Si lo encuentras, sácale una foto y súbela a Twitter con el hashtag **#BuscandoaMegaman**. ¡A sacar la lupa!

Los + rápidos del mes

- Antonio Ortiz Martínez
- Thanagar Chronicles
- agredlinkiller
- Patricia Rincón
- Abril Rodríguez
- Isaac Ruiz
- Nicolas Videos
- Rodrigo Medrano
- TheMigueluffy
- Pol Morales
- Jesús Hernández
- Manuel Martín Vázquez
- Alvinoconvino
- LSnivy Snivy
- Miguel Cañizares
- Imma De La Cruz
- MarcewinnerOP
- Mikuri
- HoshidoCorrin
- Chía (Luucia_27)
- cardmon19
- Yerva Smith
- Anna Agustí
- Anne (annedasm)
- angel diego
- Carly__Gato_Inkling



Nintendera del mes

He jugado casi 4000 horas a Animal Crossing.



GEMMA VON ASHELIA

Nombre real: **Gemma Gigante**
Edad: **26 años**
Ciudad: **Tarragona**
Suscriptores: **18.800**
YouTube: **Gemma Von Ashelia**

¡Bienvenida, Gemma! ¿Qué podemos encontrar en tu canal de YouTube?
Podéis encontrar todo tipo de gameplays de distintos juegos Nintendo con gran cantidad de series como Animal Crossing, la reina en mi canal, de la que ofrezco desde aprender a diseñar hasta decorar tu pueblo.

Happy Home o New Leaf: ¿con cuál te quedas?
Con Animal Crossing New Leaf; me encanta todo lo que tenga que ver con pescar, cazar, jardinería, decorar... y la dificultad que tiene. También adoro los eventos, en especial los que son japoneses, como la Tanabata.

¿Cuáles son los diseños de los que más orgullosa te sientes?
La casa de Canela, Wolfi y Totakeke, con casas impresionantes decoradas al detalle y diseños dibujados por mí. ¡Son mis preferidas!

¿Cuántas horas llevas?
Bufff... muchísimas. Llevo jugando unos tres años con una acumulación de 3977,38 horas. ¡Es una pasada! Visitas en sueños he recibido unas 40.000, y unas 600 visitas online entre amigos y suscriptores.



Animal Crossing: New Leaf, Luigi's Mansion 2 y Pokémon son mi Top 3.

¿Cuál fue tu primer contacto con Nintendo?
Cuando era muy pequeña, mi madre tenía una NES con el Super Mario Bros. y el SMB 2. Adoraba esos juegos y aún conservamos esa consola. La de horas en mi infancia que pase ahí... Después llegó una de mis sagas preferidas, Pokémon, cuando yo tenía unos 10 años, y lo adoraba.

¿Cuál es tu mayor deseo jugable para este año?
Espero y deseo un Animal Crossing para Wii U. Me encantaría porque sería innovador. Y los gráficos, el online, los diseños... Todo sería fantástico.

Llevas subiendo vídeos desde 2012 y tienes casi 20.000 suscriptores. ¿Cuál es tu sueño como youtuber?
Me encantaría poder ir algún día a algún evento donde conocer a muchos de mis suscriptores a los que tengo tanto cariño; son los mejores y sin ellos no sería posible ninguna de todas las cosas buenas que me han llegado a ocurrir. Para mí, cada uno de los suscriptores, seguidores y amigos son lo más grande que me ha pasado en la vida.

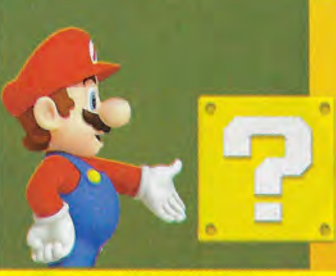
¿Cuánto tiempo dedicas al canal?
Entre grabar, editar, miniaturas, fondos, comentarios, y demás, unas seis horas al día. Es una pasada el tiempo que puedes llegar a invertir, pero merece la pena. A jugar yo sola, poquito, como una o dos horas al día. Pero las disfruto como nunca.



Canela es mi personaje favorito, junto a Luigi y Yoshi. Y mis amiibo: Canela, Totakeke y Betunio.

¿Qué te da Nintendo que no te den las demás?
Sobre todo, el diseño de los personajes, el entretenimiento, variedad para todos los públicos, interactividad... Siempre he adorado Japón y para mí Nintendo ha sido siempre de las mejores compañías.

¿A quién nominas como nintenderos del mes?
Pues mis nominados son: **Animal CNL, Galatea Andaluza y Senix Irabix.**



Llega My Nintendo

Por @Gustarfox

"Jamás pertenecería a un club que admitiese a un tipo como yo". El genio Groucho Marx habría hecho una excepción si hubiese vivido para apuntarse al nuevo programa de fidelización My Nintendo, que verá la luz junto a Miitomo el mes que viene con un objetivo realmente ambicioso: alcanzar los 100 millones de socios como meta inicial. Muy gordo tiene que ser lo que Kimishima se trae entre manos para fijar semejante meta, y ya ha dejado caer un par de detalles interesantes.

Habrá dos clases de recompensas en forma de monedas virtuales: una para móviles y otra para consolas. Ambas se podrán canjear por regalos y podremos acceder a descuentos personalizados y recomendaciones basadas en nuestros hábitos lúdicos. Parece evidente que entre esos premios habrá juegos descargables y ofertas suculentas, pero lo que más me interesa e inquieta son los regalos físicos. ¿Seguirá Nintendo enviándonos a casa reliquias como el diorama de Luigi's Mansion 2, las monedas conmemorativas, esos trofeos preciosos de Mario Kart o la lamparita de Majora's Mask que regaló desde el viejo Club Nintendo? ¿O renunciará a los gastos de envío que ello suponía? En caso de lo segundo, espero que esos descuentos y premios digitales sean lo suficientemente golosos como para apuntarme a un club que acepte a gente como yo: cien millones de nintenderos ilusionados ante el renacimiento de un club cuya tarjeta de socio aún conservamos como oro en paño. Y algo me dice que no nos decepcionará, socios...

La tienda del Conejo



Soy yo de nuevo, el conejo de Nintendo Badge Arcade, y he vuelto para presentarte mi nueva mercancía: juguetes, prendas y accesorios para todos los gustos. ¡No negocio los precios!



15,00 euros

Peluches de Mega Lucario, Rayquaza y Xerneas para dormir con tus mejores Pokémon, disponibles en Amazon.com (escribe su nombre seguido de "plush").



53,59 euros

Celebra el 30 aniversario de Metroid con esta detalladísima figura articulable de Samus de la marca Figma, en Amazon.com ('Samus figma').



16,99 euros

En esta preciosa "tazelda", el cacao en polvo se toma con leche Lon Lon. Busca 'Zelda items' en Lookhuman.com.



23,99 euros

Este cinturón con hebilla hyliana es tan chulo que querrás llevarlo a todas partes. Lo tienes en Merchoid.com si buscas 'Zelda buckle'.



22,00 euros

La Historia de Nintendo Vol. 2 centrada en las Game & Watch ya está traducida al castellano, y se puede reservar a través de HeroesDePapel.es. ¡Y trae pack limitado con 12 cartas Hanafuda!





30,28 euros

Toallitas de manos para chicos y chicas... o incluso para Kirbys (11,93 euros), que puedes encontrar en Etsy.com ('Zelda his her towel'). ¡Nos las quitan de las manos!.



2,89 euros

¿Os habéis desayunado ya a vuestros personajes favoritos de Mario Kart 8? Las famosas galletas Tosta Rica de Cuétara son un vicio, ahora más que nunca. Están en cualquier tienda o sección de alimentación.



15,00 euros

Mochila Koopa para ser la envidia del colegio y proteger tus libros de malvados fontaneros, en Ebay.com o Amazon.com ('Koopa bagpack'). El precio varía.



El Cartero

¡Marchando otra ronda rápida de preguntas y respuestas!

Ramón Prieto

¿Valdrá la pena comprarse Zelda: Twilight Princess HD si ya lo jugaste antes?

Así es, porque las novedades irán más allá de la alta definición: gestión táctil de inventario, el nuevo candil espectral para encontrar almas de espectro, una bolsa con más rupias, modo Héroe para veteranos, opción de publicar en Miiverse y una nueva mazmorra: la Caverna del Crepúsculo, un modo supervivencia que desbloquearemos con el amiibo de Link Lobo. Ah, y sí se venderá por separado.



Raquel Herráez

Me ha flipado el anuncio de Detective Pikachu, pero he leído que será episódico. ¿Es esto cierto?

A nosotros también nos tiene felices. Ver a Pikachu haciendo de Layton no tiene precio, y el juego tiene una pinta fabulosa. Eso sí, al ser un juego de eShop, adelantamos que será cortito. Se habla de unas cinco horas de duración, pero aún no sabemos si serán ampliables mediante más episodios descargables. Desde luego, sería fantástico.



Anónimo

¿Qué nuevas carcasas para New 3DS hay previstas de cara a este año?

De momento, la tienda online americana de Nintendo ha publicado una carcasa muy mona de Boo, otra de Super Mario Maker al estilo 8-bit que ya conocíamos y una muy bonita con el logo antiguo de Nintendo al estilo Kanji que podéis ver aquí. A ver si llega a Europa.



Cristina Adán

¿Qué más sabéis de LEGO Star Wars: El Despertar de la Fuerza?

Aparte de seguir el argumento de la película, tendrá seis misiones como contenido extra. Podremos acceder a ellas después de terminar una misión de la historia principal basada en la película. Además, no todas las opciones estarán desbloqueadas, pues deberemos tener una cantidad determinada de ladrillos de oro.

Javier Hernando

He estado leyendo cada vez más rumores de que MOTHER 3 llegará por fin a Occidente. ¿Es verdad?

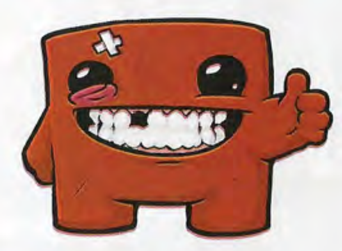
Es cierto que cada vez hay más rumores al respecto, pero como siempre en estos casos, es recomendable cogerlos con pinzas. Lo que sí es cierto es que más de un medio importante se ha hecho eco de ello, y dicen que cuando el río suena, agua lleva. Sería la mejor forma de celebrar el 10º aniversario del lanzamiento de Mother 3 en Japón, así que ojalá Nintendo se anime a traérnoslo por fin a través de la Consola Virtual de Wii U. En cualquier caso, no perdamos la esperanza.



Guillermo Figeroa

¿Veis factible que un juego como Undertale llegue a Wii U? Sería una alegría porque es muy bueno.

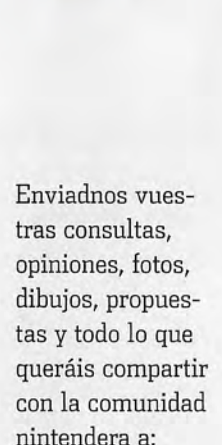
El creador del juego está valorando la posibilidad de traerlo a Wii U, pero de momento no hay nada confirmado. No sería la primera vez que llega un juego que se daba por imposible, como Super Meat Boy, The Binding of Isaac o Limbo. Ya veremos...



Pablo Sempere

¿Qué pasó con la consola para la salud y estilo de vida que prometió Iwata?

Pues que de momento ha quedado en el aire. Kimishima ha dicho que por ahora, su desarrollo no está al nivel de un producto de Nintendo, pero no descarta un futuro lanzamiento. Por ahora, ¡larga vida a Wii U, 3DS y NX!



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos, propuestas y todo lo que queráis compartir con la comunidad nintendera a:

revistanintendo@gmail.com



La gran pregunta

¿Qué película de Nintendo te gustaría ver en el cine?



antoj2k @antoj2k
Una película de **Zelda** ambientada en las guerras antes del ascenso de Altárea. O una de **Splatoon**: la batalla entre Octarianos e Inklings.



Ricardo L. Morell @Nintendonyer
Metroid, sin lugar a dudas. Cómo me encantaría ver a Samus por esos pasillos con una ambientación a lo Alien: El Octavo Pasajero.



Rod=Geid=Black @IsaacProGamer2
Xenoblade podría perfectamente entrar en la gran pantalla como un peliculón, siguiento la trama original pero con más acción.



Leon Strife (?) @Leonredfield007
Una película de **Mother** (Earthbound) con animación del estudio Ghibli, que narre las aventuras de Ness y su panda para salvar el mundo.



Javier The Maniac @JavierElCrak17
Pikmin; me gustaría que la hiciera Disney en una animación que contase una historia aparte, en plan "Las Aventuras de Pikmin Rojo".



La encuesta

¿Cuál fue para ti la mejor generación Pokémon?



Rojo / Azul: 36%

Oro / Plata: 26%

Rubí / Zafiro: 21%

Perla / Diamante: 17%



Total votos: 1.671
¡Vota cada mes en #EncuestaRON!

La adivinanza

"Si me miras no me verás, si me escuchas temblarás; cuanto más creas alejarte, aún más cerca me tendrás".

Si sabes quién soy, prueba suerte en Twitter usando #AdivinanzaRON. La solución del mes pasado es **Meowth**, del Team Rocket. ¡Felicidades por ser el primero en acertar, Fran (**Fran19102**)!

El Tablón

Ampliamos nuestro corcho artístico para mostraros las mayores chuladas del mes. Nintendo, luego existo.



Nintencat
Por Anónimo



Máscara de papel
por RPScreations



El Despertar de N64
Por Vadu Amka



La Guerra de las Pirañas
por John Sumrow

Canción de Fuego y Hielo
Por Brady Golsmith

La otra Linkle
Por Jessica Nigri

Ración de calamares
Por fafatacle

Ness Ketchum Por GandaKris

Familia Koopaling
Por cooper2053



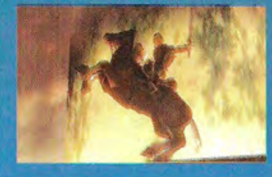
Grandes Zelda

Por Roberto Ruiz Anderson

Esta generación se está convirtiendo en la mejor de todas para jugar a la saga Zelda, tanto por las nuevas entregas como por las excelentes remasterizaciones de anteriores juegos. En 3DS tenemos geniales versiones 3D de Ocarina of Time y Majora's Mask, un juegazo original como es A Link Between Worlds (posiblemente el mejor Zelda portátil) y también Tri Force Heroes, una experiencia diferente para disfrutar en compañía.

Vale, en Wii U aún no tenemos un Zelda específicamente diseñado para ella, pero llegará este año y estoy seguro de que va a ser una pasada a la altura de los mejores de la saga. Además, no será el único Zelda que tengamos en esta consola: si 3DS rescató las entregas de N64, Wii U ha hecho lo propio con los Zelda que originalmente fueron diseñados para GameCube. The Wind Waker HD fue todo un ejemplo de cómo renovar un juego tanto visualmente (la mejora gráfica fue enorme) como jugablemente, pues se pulieron ciertas mecánicas para hacerlo aún más satisfactorio. Y parece que Twilight Princess HD también ofrecerá unos resultados muy convincentes, y que será una gran opotunidad para redescubrir este gran Zelda.

Por si fuera poco, la retrocompatibilidad de Wii U también nos permite jugar en ella a Skyward Sword de Wii, uno de mis favoritos. Y además está la Consola Virtual... ¡tenemos muchísimos Zelda a nuestro alcance!





HAPPY HOME DESIGNER

¡Hola de nuevo, queridos diseñadores! Arrancamos otro mes con la comunidad más original de la revista. Tenemos un nuevo vecino al que ayudaremos a construir y decorar su nueva casa, y además echaremos un vistazo al resultado de los últimos concursos del PAD. ¡Eh! Y no nos olvidamos de vuestros geniales diseños, los cuales siempre tienen su hueco aquí.



CONCURSOS CROSSINGEROS



DE OTRO MUNDO

Como bien sabréis, cada cierto tiempo se celebran concursos de lo más divertidos en el PAD. El último que se ha celebrado ha sido "¡Nos invaden!" y ganó un diseño japonés realmente asombroso. Seguro que esta casa estará fichada por más de un amiguito de otro planeta.



UNA VISITA AL ACUARIO

Además de los concursos que se hacen a través del PAD, en la cuenta de Twitter de Animal Crossing (**@AC_Canela**) hay concursos semanales en los que mostrar vuestros mejores diseños siguiendo el tema que proponen. En la semana del acuario ganó **@lCris** (PAD: 0596-7711-686). ¡Menudo acuario!



ESCUELA DE MAGIA

¿Quién no ha soñado que algún día recibiría la famosa carta que nos permitiría ir a Hogwarts? Bien pues, gracias a **@paulanewleaf**, nuestro sueño está muy cerca, ya que fue la ganadora del concurso semanal de Twitter con este gran diseño de la escuela de magia y hechicería de Harry Potter.

EL ENCARGO DEL MES

Este mes tenemos un encargo que va muuuy acorde con la revista. El vecino que ha venido a pedirnos ayuda se llama Matracas y, al igual que nosotros, es muy friki. Quiere una casa en la que jugar a sus juegos sin parar y en la que exponer su gran colección como en un museo. Vamos a ponernos las pilas y a crear la casa de sus sueños (o de los nuestros).



Además de los videojuegos, nuestro amiguito Matracas tiene otra afición: tomar el sol en la piscina. Así que le hemos buscado el lugar perfecto para que pueda disfrutar de ello y coger un poco de color.



La distribución será sencilla, no quiere perderse en una casa enorme. Por lo que una casa mediana de dos habitaciones es perfecta para lo que busca.



No obstante, quiere una casa diferente a las demás, la quiere llamativa. Hemos buscado varios modelos y la torre fortificada G, con el tejado piedra oliva y la fachada negra. Es ideal para dar el cante.



El jardín también tendrá una zona de juego. Así que colocaremos un futbolín para que nada más salir de la gran piscina pueda jugar con sus amigos. Un par de palmeras y arbustos le darán también mucha vida.



Nos vamos al interior de la casa. Los colores tienen que ser vivos para que vayan acorde con la decoración que vamos a poner. El papel verde y el parqué cruzado es la combinación que buscamos.



No sabemos todavía qué tiene guardado en sus cajas, por lo que vamos a colocarle unos expositores sencillos para que coloque sus reliquias, y detrás la zona de juego con un sofá crema y una mesa moderna baja.



¡MENUDA COLECCIÓN TIENE! Una Virtual Boy, Billion barrel, Love tester y un Pájaro balancín. Ya me gustaría a mí tener la colección que acabo de colocar. Espero que tenga un buen sistema de seguridad...



Unas súper estanterías llenas de juegos y varias GameCube, una tele de plasma y un par de pósters darán el toque final a una habitación de ensueño. Ha sido tan majo de invitarnos a jugar un ratito con él.



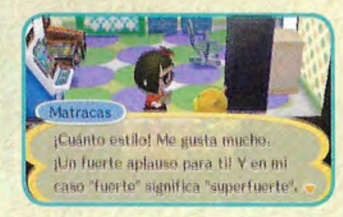
Toca el dormitorio. También va a ser muy friki y vamos a decorarlo muy parecido a la sala de estar, aunque nos ha dicho que lo que le queda guardado ocupa más que lo colocado en la sala principal. La pared tendrá papel pastel y el suelo una alfombra de puntos.



Colocamos una cama verde junto a dos armarios azules. Parece que no, pero tiene ropa que guardar, y friki, cómo no. Y en la ventana, un ordenador para que pueda ver las últimas novedades de videojuegos o cuándo sale nuestra revista a la venta. ¡A mediados de mes!



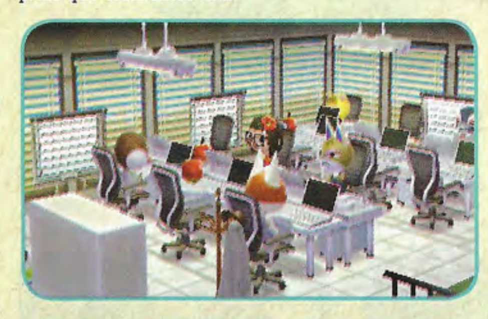
Ay, por el amor de las diosas de Hyrule. Este vecino nos quiere matar de amor. Tiene una recreativa, un pinball, un juego espacial y una máquina de dardos. Ah, y más estanterías llenas de videojuegos. Daría todas las rupias del mundo por vivir en una casa como esta.



No quiero tirarme flores, pero la casa que he decorado es alucinante. Si no la quiere Matracas, me la quedo yo, ehh. Pero... ¡tachán! Está tan enamorado como yo de la casa. Parece que no va a salir de ella nunca, salvo para comprar cosas muy necesarias. Otro gran trabajo.

PLAN DE DESARROLLO: NEGOCIO

No todo en la vida es diversión. A veces hay que trabajar (más que nada para seguir comprando juegos) y para ello mucha gente va a oficinas donde hacen siempre informes complicados o revistas nintenderas, como nosotros. Así que al ver que no había ninguna oficina en el pueblo, Canela vino a nosotros y nos pidió que creásemos una.





¿Qué tienen casi todas las oficinas? Sencillo. Mesas de ofina y sillas cómodas porque los trabajadores pasan muchas horas sentados. También añadimos ficheros grandes para los informes que los trabajadores realicen a lo largo del mes, además de objetos varios de oficina Y cómo no, también tiene que haber una sala de reuniones en la que puedan hablar de grandes proyectos o la portada del próximo número de la Revista Nintendo. Con una oficina así la verdad es que da gusto ir a trabajar, y si los compañeros son majos, para qué más.

DISEÑOS DE LO

Si quieres presumir de tus dotes de diseñador en la revista, mándand

DISEÑADOR DEL MES MAITE







Maite, a través del correo de la revista (código: 0994-7784-964), nos ha enviado el encargo de Liana; Un hospital abandonado. ¡Qué miedo! Nos imáginabamos que algo de terror podría dar este gran diseño, pero en cuanto hemos entrado a visitarlo la piel se nos ha puesto de gallina. Fijaos si teníamos miedo que no nos hemos atrevido a entrar a menos que estuviese Liana siempre con nosotros. Creo que no escogeré este hospital si algún día me pongo enferma...

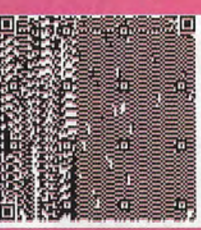
LOS DISEÑOS

Como en New Leaf, en HHD podemos crear diseños de ropa y convertirlos en códigos QR, o viceversa. Si ya has desbloqueado la máquina de coser, escanea estos códigos y te harás con unas prendas realmente chulas. ¡Hoy traemos trajes geniales de héroes y un villano!

















Con esta camiseta de Ash ganarás cualquier liga, y si es de Pokémon mejor.





S LECTORES

: diseños por Twitter usando el hashtag #diseñosACrevistanintendo, o por mail a revistanintendo@gmail.com.

SHEILA




Sheila, (@SheilaJCN) nos ha enviado el encargo de Olaf (código: 0509-7785-708). Ha diseñado una casa realmente lujosa para el gran Olaf. Desde luego, Sheila sabe realizar diseños realmente alucinantes.

SIMÓN




Simón, a través del correo de la revista ha decorado el encargo de Ranobot (código: 0105-7721-679). Es la casa más robótica que he visto nunca. Simón sí que ha sabido hacer la casa de ensueño de Ranobot.

NIEVES SÁNCHEZ PINEL




Nieves Sánchez (@nievesanchez) ha decorado el encargo de Mili (código: 0099-7791-504). Las hermanitas pueden estar realmente felices de la gran casita que les ha hecho Nieves. ¡Es tan acogedora que enamora!

MAITE (DE NUEVO)




Maite nos ha enviado también el encargo de Lionel (código: 0405-7775-943). La casa de Lionel nos ha dejado con la boca abierta. Cuánta elegancia desprende esta casa. Lionel estará que ruge de la felicidad.

JESÚS




Jesús, a través del correo de la revista, ha decorado el encargo de Lou (código 0709-7759-579). Con motivo del 30 aniversario de nuestro entrañable fontanero, Super Mario, ha hecho una casa para Lou de lo más chula.

SHEILA (DE NUEVO)



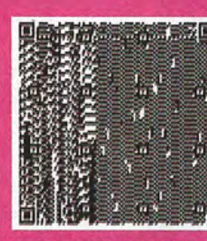

Sheila (@SheilaJCN) nos ha enviado el encargo de Purita (código: 0999-7795-568). Es la casa de una gran princesa. Seguro que a más de una de nosotras nos encataría vivir allí, reconocedlo.

Este traje de Ravio te permitirá ayudar a un héroe hyliano en sus aventuras.

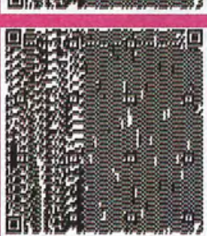
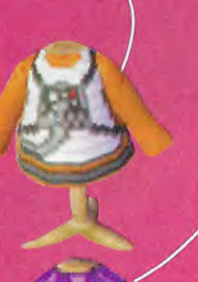
El traje de Grahim te convertirá en un villano muy carismático.

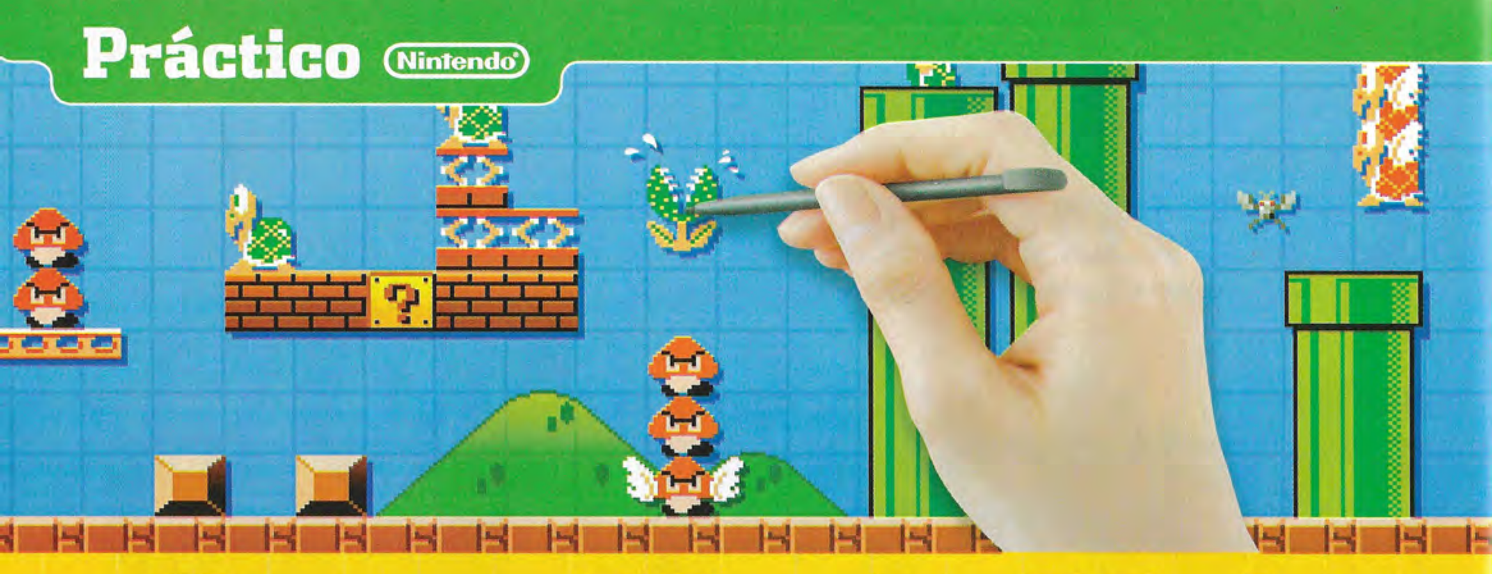
La camiseta de piloto Rebelde te dará la "fuerza" para salvar la galaxia.



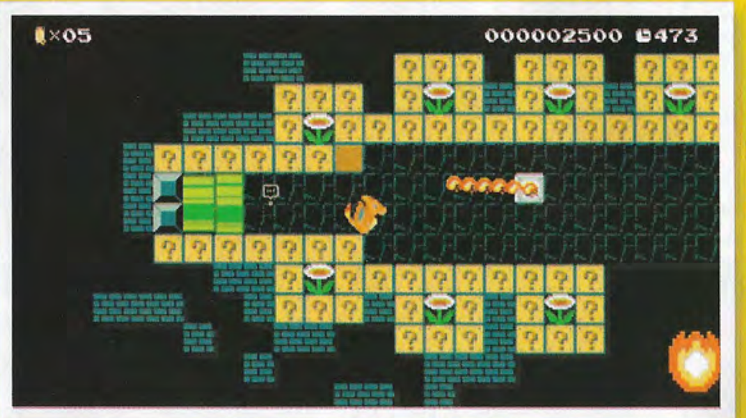


Super Mario Maker

Nace una nueva sección para los locos por Super Mario Maker. Si lo tuyo es jugar, con estos niveles pasarás un buen rato. Si te mola más la parte creadora y eres todo un "maker", en ellos encontrarás ideas que te ayudarán a mejorar tus propios niveles.



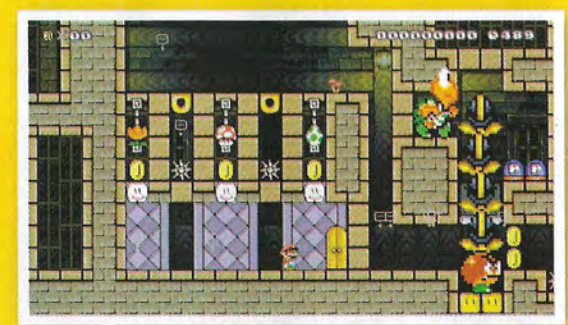
Nombre del nivel: Pokémon: Choose Your Starter!
Código ID del nivel: D4FA-0000-019E-AF8F
Usuario: Scarlet

Lo destacamos dentro de los niveles que usan distintos trajes para Mario porque, según el Pokémon que elijas de entre los seis que se proponen, seguirás un camino u otro (aunque luego hay partes que son comunes). ¡Anímate y pruébalos todos!



Nombre del nivel: Lucina's Escape
Código ID del nivel: 6246-0000-01AD-95C5
Usuario: Niramou

Un nivel bastante difícil, pero muy bien diseñado. Mario avanza (con el aspecto de Marth) por un largo tunel en el que debe activar dispositivos. Da un paso en falso y morirás. Piénsalo antes de actuar.



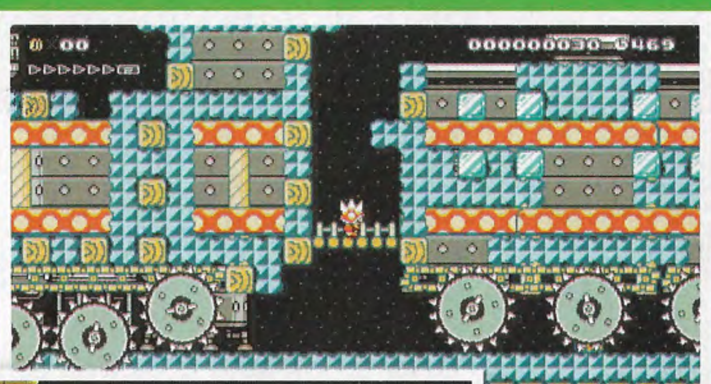
Nombre del nivel: Mario Goes to the Zoo
Código ID del nivel: C9DE-0000-019E-1524
Usuario: eedoo

Hay niveles para jugar y niveles para ver, como éste, que consiste en darse un paseo por un zoo y ver encerrados los enemigos habituales de Mario ¡y a Yoshi!



Nombre del nivel: Quiz Find the Correct Power Up
Código ID del nivel: D0A6-0000-01A4-B1EC
Usuario: Pyro

Pyro es el usuario español con más reputación. En enero ha lanzado este nivel difícil y vistoso. En algunos puntos debes elegir entre varios caminos, y sólo hay una ayuda correcta. También debes ser hábil con el mando y no olvidarte de Yoshi.





Nombre del nivel: Bullet Bill's StardustLocomotive
Código ID del nivel: 9375-0000-01A9-3F27
Usuario: Raidman
Además de ser un nivel muy bonito visualmente que te lleva por los vagones de un original tren, supone un desafío mega creativo que te obliga a pensar de manera diferente a veces para avanzar.



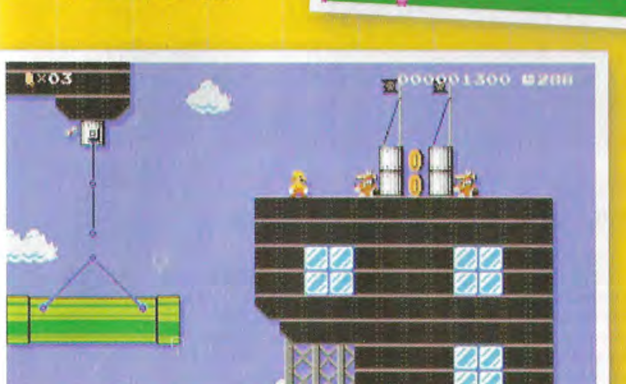
Nombre del nivel: Yoshi´s Castle (3 Secrets UP)
Código ID del nivel: 33F3-0000-019E-3844
Usuario: NEIGE
Bombas, plantas trepadoras y Yoshi. Es una combinación que no falla en este nivel rápido, divertido y ameno, que deja muy buen sabor de boca.



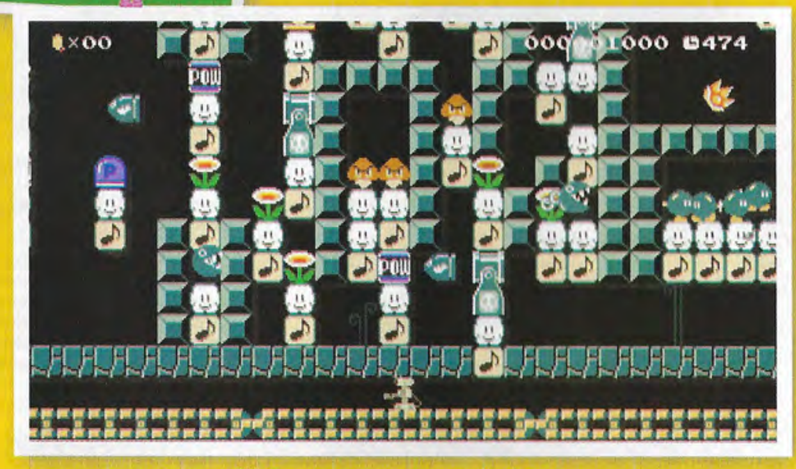
Nombre del nivel: Polluted Sea
Código ID del nivel: 42C7-0000-0177-97ED
Usuario: Vaneo
Aunque no nos guste la idea de Mario moviéndose por un mar contaminado, es una experiencia en la que debes avanzar a buen ritmo. Sería mejor aún si su creador no hubiese usado tantos tipos de enemigos.



Nombre del nivel: Doughnuts
Código ID del nivel: 0E20-0000-0168-B76F
Usuario: Stampy
No nos hemos podido resistir a esta especie de pinball de Mario en el que nuestro personaje va rebotando casi todo el rato entre rosquillas de una manera casi hipnótica. Si quieres un reto en este nivel, intenta hacerlo en el menor tiempo posible.



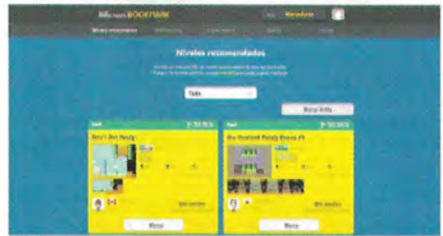
Nombre del nivel: Construction of Mushroom City
Código ID del nivel: D5B2-0000-01A5-DE20
Usuario: Frank
Mario se traslada a la ciudad para esquivar enemigos entre andamios y tuberías a medio poner. La verticalidad del nivel no le sienta nada mal a nuestro querido fontanero, aunque se hace raro ver a Mario moviéndose por edificios normales.



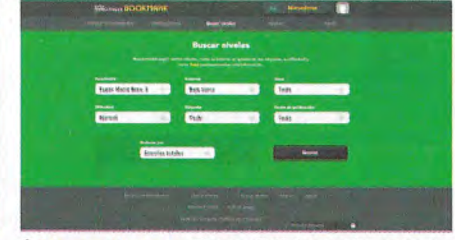
Nombre del nivel: Ultimate new star wars fix bugs
Código ID del nivel: 83FC-0000-019C-424D
Usuario: Antonio
Un nivel de paseo que, vale, no tiene la mejor versión de la música de Star Wars, pero sí una buena ambientación. Y tiene un final muy gracioso y algo loco.

¡Qué fácil es buscar niveles!

Nintendo ha lanzado un portal para seleccionar niveles hechos por otros jugadores. Accede desde tu ordenador, tableta o smartphone a la dirección https://supermariomakerbookmark.nintendo.net y los que hayas seleccionado aparecerán en la carpeta "Marcadores" del juego.



Deja que te recomienden: Nintendo tiene su propia selección según la dificultad del nivel.



O busca tú mismo: Tienes distintas opciones para seleccionar un tipo de nivel concreto.



Y marca los que te gusten: Cada ficha tiene un resumen del nivel. Puedes marcar hasta 100.

Disney INFINITY PLAY WITHOUT LIMITS 3.0

¡Ya estamos de vuelta, Infinitiers! Este mes nos vamos a centrar en vuestras creaciones y compartimos con vosotros 12 de las mejores y más variadas Toy Box. Además, no falta una recomendación en forma de figura que, en esta ocasión, está dedicada a Disney Infinity 2.0.



A Marvelous Grand Prix

Autor: FDANIELIX
Género: Carreras
Idioma: Inglés
Jugadores: 1 jugador

Los creadores de Toy Box, Fdanielix, Swiftguy12, ModelTrainMan y Dizexplorer03, con la ayuda de los superhéroes de S.H.I.E.L.D. han organizado el Campeonato del Mundo de Carreras.



Hotel Dream Suites

Autor: CCRunner524
Género: Exploración **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Bienvenidos al hotel más lujoso de Disney Infinity. Ejerce de botones y acompaña a los clientes VIP a sus habitaciones pero, cuidado, el camino no será sencillo y te encontrarás algunas sorpresas. Logra que todos los visitantes lleguen a salvo a sus habitaciones.



Knights of Ren

Autor: CCRunner524
Género: Combates **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

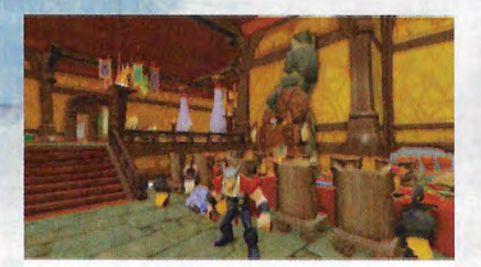
El líder supremo Snoke ha ordenado a Kylo Ren que encuentre a Luke Skywalker y el Primer Templo Jedi. Multitud de enemigos que se interpondrán en el camino. Las figuras de Fuerza te facilitarán la tarea que te han encomendado.



Haunted Mansion Mischief

Autor: ModelTrainMan
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Mortal, ¿estás dispuesto a entrar a la Mansión encantada? Si eres valiente y te adentras, ten cuidado con las trampas. Tu misión es encontrar 20 fragmentos de gema de color rojo, verde, azul, púrpura y dorado para rescatar a los residentes de la mansión.



Thor: Defender of Asgard

Autor: tabaer
Género: Combates / Exploración
Idioma: Inglés **Jugadores:** 1 jugador

¡Asgard está sufriendo un ataque y sólo nosotros podemos ayudar a Thor en su defensa! Enfréntate a toda clase de enemigos y pon a salvo el reino de los Asgardianos. Este Toy Box está diseñado para la batalla en salones suntuosamente decorados.



Mickey's Mystery Mansion

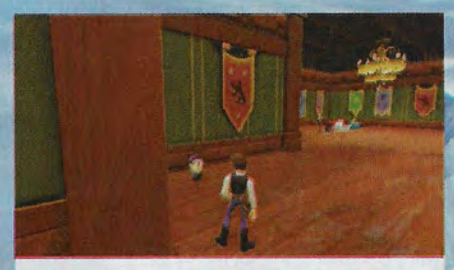
Autor: XShadow246
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Se ha preparado una gran fiesta en la mansión de Mickey: participa en un divertido escondite lleno de variaciones y descubre todos los misterios que se esconden en su interior. Pronto observarás que no todo es lo que parece en esta mansión...



Aladdin: A spectacular tribute
Autor: DizExplorer03
Género: Conversación **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Desde el teatro Hyperion nos llega la recreación del clásico Aladdin. Conversaciones, humor y combates te esperan en este Toy Box. Para vivir una experiencia más plena, se recomienda jugar con Aladdín, aunque se puede disfrutar con todas las figuras.



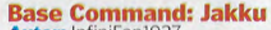
A Classic Case of "who dun it?"
Autor: CraftyAsh6
Género: Conversación-misterio
Idioma: Inglés **Jugadores:** 1 jugador

¿Os acordáis del juego de mesa Cluedo? Pues en este Toy Box lo vais a revivir. Una cena, seis invitados y una doncella muerta. ¿Quién es el asesino?¿Qué arma ha utilizado? Descubre el misterio mientras recorres todas las estancias de esta mansión.

Starkiller - The lost mission
Autor: Aquatrez
Género: Mazmorras **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Viaja hasta la base Starkiller y ayuda a Poe Dameron a descubrir y poner fin a los planes secretos de la Primera Orden. No dejes que el lado oscuro triunfe en la Galaxia.





Base Command: Jakku
Autor: InfiniFan1927
Género: Combates
Idioma: Inglés
Jugadores: 1-2 jugadores

La Primera Orden ha encontrado la base oculta de la Resistencia. Defiéndela de todas las oleadas de enemigos en el menor tiempo posible y restablece el orden. En este Toy Box se puede jugar en cooperativo.



Belle's Journey
Autor: Dizexplorer03
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Experimenta la emoción en una de las películas más recordadas de Disney. Viaja hasta el castillo de la Bestia y vive una aventura más oscura de la que seguramente recuerdas. Ya sabes cual es el lema de la película: "la belleza está en el interior"

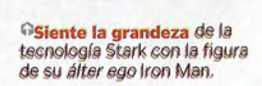


Valentines Day Rumble
Autor: Toy Box Mentors
Género: Sin especificar **Idioma:** Inglés
Jugadores: 1 jugador

Se acerca San Valentín y ya os hemos dicho en más de una ocasión que somos unos románticos. Ahora queremos descubrir qué pareja de Disney Infinity es la mejor. Ayuda a tu equipo favorito y logra que Cupido clave sus flechas.

LA FIGURA DEL MES

IRON MAN



Siente la grandeza de la tecnología Stark con la figura de su álter ego Iron Man.

PUEDES JUGAR CON ÉL EN:

- Los Vengadores
- Spider-Man
- Guardianes de la Galaxia
- Toy Box 3.0



La figura de Iron Man es una de las más molonas de Disney Infinity 2.0. Incluida en el play set de Los Vengadores y el starter pack, es compatible con la Toy Box 3.0 y con la nueva aventura que llevará por nombre Campos de Batalla Marvel. Socarrón como el que más, la armadura le permite volar y disparar explosiones de pulso. Su habilidad especial le permite lanzar varios misiles simultáneamente.

Próximo número

Sale el **11** de marzo

El héroe más grande

La llegada de Zelda Twilight Princess HD a Wii U e Hyrule Warriors Legends a 3DS nos sirve para repasar la figura de Link, el mayor héroe épico de la historia de los videojuegos.

Y ADEMÁS TODO ESTO...



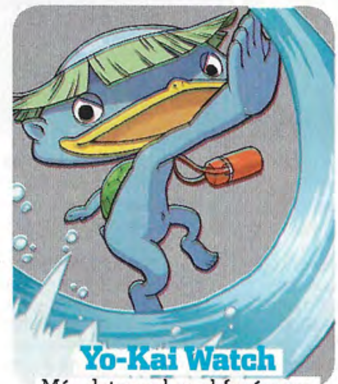
Bravely Second

Damos nota al aspirante a mejor juego de rol de Nintendo 3DS



Pokémon Mundo megamisterioso

Analizamos la aventura de 3DS por la que suspiran todos los Pokéfans



Yo-Kai Watch

Más datos sobre el fenómeno que se acerca a tus consolas

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

REDACCIÓN

Redactor Jefe
Rubén Guzmán

Director de Arte
Abel Vaquero

Maquetación
Grafis Soluciones Creativas, S.L.

Han colaborado en este número
Gustavo Acero, Roberto Ruiz Anderson, Samuel González, Laura Gómez, Borja Abadie, Gema María Sanz, Rafael Aznar, Luis Galán, Clara Castaño, Javier Parrilla.

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer 

Director General
Manuel del Campo

Director del Área de Juegos
Javier Abad

Directora Financiera y de Desarrollo de Negocio
Úrsula Soto

Directora de Operaciones
Virginia Cabezón

Director de Desarrollo Digital
Miguel Castillo

Márketing
Marina Roch

Fotografía
Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
Javier Matallana

Jefa de Servicios Comerciales
Jessica Jaime M.

Equipo Comercial
Zdenka Prieto, Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Estel Peris

C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

Suscripciones
Telf. 902 540 777 Fax: 902 540 111
Distribución España
S.G.E.L. Tel. 916 576 900
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime ROTOCOBRHI
Tel. 91 806 61 51. Tres Cantos (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992







Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

Suscríbete

a la Revista Oficial Nintendo

y mira qué pedazo de regalo te llevas



Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales:

En ozio.axelspringer.es/revistaoficialnintendo

Por tel.: 902 540 777 y por e-mail suscripcion@axelspringer.es

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si fuera así, nos podremos pondremos en contacto contigo para cambiar de elección.

En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar su suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid. No se aceptan suscripciones fuera de España. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso